



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

JUSTO A TIEMPO. CORTOMETRAJE DE CIENCIA FICCIÓN
INSPIRADO EN LA LEYENDA DEL HILO ROJO

CERA, Jesús

GARCÍA, David

MALDONADO, Paola

PORTELA, Laura

Tutor

BERNAL, Keyla

Caracas, septiembre 2016

El tiempo es el mejor autor: siempre encuentra un final perfecto

- Charles Chaplin

AGRADECIMIENTOS

El resultado de este cortometraje no hubiera sido el mismo sin la ayuda y colaboración de todos los involucrados directa e indirectamente, por eso un millón de gracias a Dios, padres, familiares, amigos y en especial a los maestros docentes y de vida que nos brindaron durante cinco años las herramientas necesarias para que la culminación de este ciclo académico dejara una evolución constructiva en cada integrante del proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN _____	8
MARCO TEÓRICO _____	10
CAPÍTULO I: LA LEYENDA DEL HILO ROJO _____	11
- I.1. <i>La leyenda y sus versiones</i> _____	12
- I.2. <i>Significado</i> _____	13
- I.3. <i>El Hilo Rojo y las almas gemelas</i> _____	14
CAPÍTULO II: EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN _____	16
- II.1. <i>Historia</i> _____	17
- II.2. <i>Características</i> _____	22
- II.3. <i>El cine de Ciencia Ficción en Venezuela</i> _____	24
CAPÍTULO III: EL CORTOMETRAJE _____	25
- III.1. <i>Historia del cortometraje</i> _____	26
- III.2. <i>Características del cortometraje</i> _____	28
MARCO METODOLÓGICO _____	30
CAPÍTULO IV _____	31
- IV.1. <i>Planteamiento del problema</i> _____	32
- IV.2. <i>Objetivo General</i> _____	33
- IV.3. <i>Objetivos Específicos</i> _____	34
- IV.4 <i>Justificación, recursos y factibilidad</i> _____	35
- IV.5. <i>Delimitación</i> _____	37
CAPÍTULO V: LIBRO DE PRODUCCIÓN _____	38
- V.1. <i>Idea</i> _____	39
- V.2. <i>Sinopsis</i> _____	40
- V.3. <i>Escaleta</i> _____	41

- V.4. Tratamiento	44
- V.5. Guion Literario	48
- V.6. Propuesta visual	64
- V.6.1. Dirección de Fotografía	64
- V.6.2. Dirección de Arte	64
- V.6.3. Utilería y Atrezzo	65
- V.6.4. Vestuario	66
- V.6.5. Planimetría	66
- V.6.6. Montaje	67
- V.6.7. Colorización	67
- V.6.8. Animación	67
- V.7. Propuesta sonora	69
- V.7.1. Audio	69
- V.7.2. Música	69
- V.8. Desglose de necesidades de producción	71
- V.9. Desglose de necesidades de producción por escena	72
- V.10. Guion técnico	86
- V.11. Ficha técnica	110
- V.12. Ficha artística	111
- V.13. Psicología del personaje	112
- V.13.1. Julián	112
- V.13.1.1 Aspecto físico	112
- V.13.1.2 Aspecto social	113
- V.13.1.3 Aspecto psicológico	116
- V.13.2 Natalia	118
- V.13.2.1. Aspecto físico	118
- V.13.2.2. Aspecto social	119
- V.13.2.3. Aspecto psicológico	122
- V.14. Presupuesto	125
- V.14.1. Pre – Producción	125
- V.14.2. Producción	127

- V.14.4. <i>Postproducción</i>	128
- V.15. <i>Análisis de costos</i>	129
- V.15.1. <i>Pre – Producción</i>	130
- V.15.2. <i>Producción</i>	130
- V.15.3. <i>Postproducción</i>	133
- V.16. <i>Plan de rodaje</i>	134
- V.16.1. <i>Plan de rodaje día 1</i>	134
- V.16.2. <i>Plan de rodaje día 2</i>	139
- V.16.3. <i>Plan de rodaje día 3</i>	144
- V.16.4. <i>Plan de rodaje día 4</i>	146
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	152
FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA	154

ÍNDICE DE CUADROS

<i>Desglose de necesidades de producción por escena</i> _____	72
<i>Guion técnico</i> _____	86
<i>Presupuesto</i> _____	125
<i>Análisis de costos</i> _____	129
<i>Plan de rodaje</i> _____	134

INTRODUCCIÓN

En un universo donde la innovación se encuentra en el primer plano de los intereses humanos, la creatividad toma una importancia mayor y por ella han surgido conceptos como la ciencia ficción.

La ciencia ficción es un escenario que parece real pero aún no se ha inventado, y para lograr su verosimilitud utiliza diferentes ciencias que respaldan, dentro de lo imposible del género, las ideas, descubrimientos y creaciones que forman parte de su entorno. Sin embargo, puede parecer estar desligada de las emociones por la frialdad que usualmente acompaña a la tecnología; no obstante, al analizar su literatura y cinematografía, se puede reconocer fácilmente que se trata de todo lo contrario. La ciencia ficción viene del hombre y este jamás podría crear una historia que no fuese impulsada por los sentimientos; por tanto, hablar de ciencia ficción es también hablar de emoción, y no hay emoción más real y compleja que el amor.

Del amor surge “Justo a tiempo”: un cortometraje que busca unir los mundos de la realidad y la ficción en un espacio llamado “mente”, donde la creatividad permite a cualquiera ser el pintor de su propio destino.

Este cortometraje narra la historia de un artista solitario que perdió su creatividad y la única manera de recuperarla es a través del amor. Para ello, la historia se desarrolla bajo la inspiración de la leyenda asiática del Hilo Rojo, la cual consiste en que “un hilo rojo invisible conecta a aquellos que están destinados a encontrarse, sin importar tiempo, lugar o circunstancias. El hilo se puede estirar o contraer, pero nunca romper”.

“Justo a tiempo” es un producto audiovisual en el cual ambos conceptos: “amor” y “ciencia ficción” se encuentran unificados, demostrando que es posible mezclar dos ideas a simple vista opuestas, para llevarlas a una historia que se vuelva verosímil ante los ojos de su espectador y que a la vez transmita y permita generar una conexión más interna que superficial con las emociones.

Asimismo, “Justo a tiempo” busca derribar los muros en los que se piensa que la ciencia ficción es compleja y necesita de un gran nivel de producción para llevarse a cabo, por lo que el objetivo se traduce en revelar con el cortometraje que si bien Venezuela no es un lugar donde prevalezcan este tipo de temáticas y géneros, sí es posible realizar una historia de ciencia ficción en el país.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I
LA LEYENDA DEL HILO ROJO

1.1. La leyenda y sus versiones

La leyenda del Hilo Rojo es una historia popular procedente de Asia que explica de manera metafórica las relaciones humanas. Pese a que se desconoce su origen, esta ha logrado mantener vivo su mensaje a través de generaciones, llegando a penetrar significativamente en la cultura occidental.

Cuenta la leyenda que “un hilo rojo invisible conecta a aquellos que están destinados a encontrarse, sin importar tiempo, lugar o circunstancias. El hilo rojo se puede estirar, contraer o enredar, pero nunca romper”. Correia (2015), Clarín [Página web en línea]

Si bien el enunciado permanece, existen dos interpretaciones diferentes sobre esta historia. Una de ellas y la más popular narra lo siguiente:

Hace mucho tiempo, un emperador se enteró de que en una de las provincias de su reino vivía una bruja muy poderosa que tenía la capacidad de poder ver el hilo rojo del destino, y la mandó a traer ante su presencia.

Cuando la bruja llegó, el emperador le ordenó que buscara el otro extremo del hilo que llevaba atado al meñique y lo llevara ante la que sería su esposa; la bruja accedió a esta petición y comenzó a seguir y seguir el hilo. Esta búsqueda los llevó hasta un mercado en donde una pobre campesina con una bebé en los brazos ofrecía sus productos.

Al llegar hasta donde estaba esta campesina, se detuvo frente a ella y la invitó a ponerse de pie. Hizo que el joven emperador se acercara y le dijo: “Aquí termina tu hilo”, pero al escuchar esto el emperador enfureció, creyendo que era una burla de la bruja, empujó a la campesina que aún llevaba a su pequeña bebé en los brazos y la hizo caer haciendo que la bebé se hiciera una gran herida en la frente. Ordenó a sus guardias que detuvieran a la bruja y le cortaran la cabeza.

Muchos años después, llegó el momento en que este emperador debía casarse y su corte le recomendó que lo mejor era que desposara a la hija de un general muy poderoso. Aceptó y llegó el día de la boda, y en el momento de ver por primera vez la cara de su esposa, la cual entró al templo con un hermoso vestido y un velo que la cubría totalmente, al levantárselo, vio por primera vez que este hermoso rostro tenía una cicatriz muy peculiar en la frente. (¿Sabes de qué va la leyenda del hilo rojo del destino?, 2014, Informe 21.com [Página web en línea])

Una segunda versión de la leyenda, según Ortiz (2015), Faena Aleph, explica:

Un anciano que vive en la luna sale cada noche y busca entre los espíritus aquellos afines a reunirse en la Tierra que tienen algo que enseñarse mutuamente, y cuando los encuentra les ata un hilo rojo para que encuentren su camino. Así, nuestros hilos rojos terminan en alguien más. [Página web en línea]

También existe la creencia de que el hilo rojo se encuentra atado específicamente al dedo meñique, debido a que la arteria ulnar conecta al corazón con este dedo; de esa forma, la arteria sale simbólicamente del cuerpo creando un cordón rojo que finaliza en el corazón de otra persona. Ortiz (2015), Faena Aleph [Página web en línea]

1.2. Significado

La leyenda es muy simple: un hilo invisible une a dos o más personas por razones específicas, bien sea porque mutuamente se ayudarán o porque escribirán historia juntos. Así, las relaciones que se forman no resultan de la casualidad ni parte del azar, pues desde el nacimiento ya está escrito ese encuentro en el destino de cada persona. Ortiz (2015), Faena Aleph [Página web en línea]

Correia (2015), Clarín, señala que esta unión generada por el hilo rojo “describe perfectamente una verdad guardada en los corazones de cada uno de nosotros: la verdad de la existencia de un amor intenso y sumamente real” [Página web en línea]

Por otro lado, Martínez (2004), expresa que el hilo rojo “es una preciosa metáfora de la historia como bien recibido, del interés compartido y de la unión en los sentimientos”. (Nº 189, Vol. 44, p.129)

Es importante resaltar además que “el hilo existe independientemente del momento de sus vidas en el que las personas vayan a conocerse, y no puede romperse en ningún caso”. La Leyenda del Hilo Rojo del Destino (2014), Mundo Nuevo Lector, [Página web en línea]

De esta forma, tener “‘amores de hilo rojo’ en nuestra vida simboliza un antes y un después que nunca nos pasará desapercibido; será algo que chocará con nuestros sentidos y contribuirá a marcar por siempre nuestra existencia y nuestra concepción del amor”. La Leyenda del Hilo Rojo (2015), Mejor con Salud, [Página web en línea]

En definitiva, la Leyenda del Hilo Rojo no es más que una manera simbólica de justificar la unión, a veces impredecible y espontánea, de individuos. Se trata de buscar una explicación a las sensaciones extrañas que se provocan escasas veces cuando dos personas hacen contacto, e incluso, se podría decir que es una manera de afirmar, a partir de un cuento sencillo, las teorías sobre almas gemelas, dado que la premisa es similar: dos personas se unen en un lazo irrompible sin explicación científica probable.

1.3. El Hilo Rojo y las almas gemelas

Hay alguien especial para cada uno de nosotros. A menudo, nos están destinados dos, tres y hasta cuatro seres. Pertenecen a distintas generaciones y viajan a través de los mares, del tiempo y de las inmensidades celestiales para encontrarse de nuevo con nosotros. (...) Es posible que nuestra mente diga: «Yo no te conozco.» Pero el corazón sí le conoce. Él o ella nos cogen de la mano por primera vez y el recuerdo de ese contacto trasciende el tiempo y sacude cada uno de los átomos de nuestro ser. (...) El contacto que nos despierta tal vez sea el de un hijo, hermano, pariente o amigo íntimo, o puede tratarse de nuestro ser amado que, a través de los siglos; llega a nosotros y nos besa de nuevo para recordarnos que permaneceremos siempre juntos, hasta la eternidad. (Weiss, 2011, p.4)

Las relaciones entre la leyenda y las teorías de las almas gemelas son innegables. Comparten el mismo principio y representan algo intangible que, pese a no estar comprobadas científicamente, unen al mundo de lo real con lo sobrenatural o místico, generando una suerte de respuesta a las diferentes sensaciones que se producen de una persona a otra.

Detzler (1998), en su libro “Renacer del Alma” sobre la Terapia de Respuesta Espiritual (TRE), plantea que las almas son esos seres dentro de cada individuo que provienen de la energía de Dios, formando una llama que adopta forma de flor. En esa flor existen máximo nueve pétalos, teniendo cada uno una pareja de almas masculina y femenina; no obstante, que un alma sea de un

sexo determinado no quiere decir que la persona físicamente sea también de ese sexo, por lo que puede existir un hombre con alma femenina o una mujer con alma masculina y ambos serán perfectamente normales. Las almas que comparten pétalo son gemelas y los ocho pétalos restantes corresponden a almas compañeras.

Las almas gemelas y compañeras por lo general están encarnadas en el mismo tiempo y espacio, pero no quiere decir que deben tener la misma edad o vivir juntas. Un alma gemela o compañera puede ser un abuelo, un hijo, un amigo, e incluso un enemigo. No necesariamente deben ser pareja, ni está garantizado que las relaciones entre ambas personas sean positivas; sin embargo, son necesarias para ayudar a la evolución y superación del alma.

Weiss (2011), además opina que no siempre las almas gemelas terminan casadas, incluso es posible conocer a un alma gemela a una edad avanzada, habiendo adquirido lazos matrimoniales previamente con otra persona. También ocurre que cuando una de las dos almas está menos desarrollada que la otra, la relación se torna turbulenta, causando su fin; esto no significa que dejan de ser almas gemelas, sino que su propósito y necesidad de encuentro para esta reencarnación fue cubierta. Ya podrán volver a unirse en próximas vidas, por lo que no debe generar angustia. Asimismo, las almas, una vez se hallan, tienen libre albedrío para decidir cómo relacionarse, y de ellas depende el inicio y conclusión de dicha asociación.

Se podría decir que la leyenda del Hilo Rojo es el enunciado de las teorías sobre almas gemelas. La leyenda narra de manera simbólica cómo surge la unión, mientras que las teorías explican a profundidad el porqué de esa alianza, con el fin de dejar en claro que los seres humanos están interconectados unos con otros, de generación en generación, sin afinidad de sexo, color de piel o religión.

CAPÍTULO II
EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

II.1. *Historia*

El cine de ciencia ficción nace a principios del siglo XX, con la intención de llevar a este nuevo medio audiovisual, la esencia del género literario del mismo nombre. Los primeros filmes eran inspirados (o basados) en obras escritas por autores del siglo anterior, como Edgar Allan Poe, Julio Verne, H. G. Wells y Mary Shelley. Estas películas serían fieles al género literario y usaron la misma fórmula en la que se basaba, es decir, utilizar a la ciencia como un componente verosímil para construir alrededor de él, historias y aventuras fantásticas.

Sin duda, el francés Georges Méliès es considerado como un pionero en el mundo del cine y los efectos especiales, pero también lo es para la ciencia ficción. Varias de sus obras tenían a la ciencia como premisa para crear sus mundos de fantasía, siendo su cortometraje, *Viaje a la Luna* (1902), basada en un relato de Julio Verne, su más grande obra. George Méliès encontró en el género una oportunidad perfecta para la exploración de sus creencias basadas en que el cine no sólo se centraba en la simple representación fotográfica de la realidad, sino que también en la ilusión y los efectos visuales. (Booker, 2006, p.1) Texto parafraseado (Traducción libre del autor).

Después del éxito de Méliès, en las décadas previas a la Segunda Guerra Mundial, aparecen otros grandes clásicos del género como *Frankenstein* (1931), de James Whale, y el ambicioso largometraje alemán *Metrópolis* (1927), basado en un futuro distópico y que contenía una fuerte carga social y política. Dirigida por Fritz Lang, tardó casi dos años en producción y contó con la participación de 37 mil extras. *McClane, (Productor). (2002). Time Machine: Fantastic Voyage - The Evolution of Science Fiction. Estados Unidos: Atlas Media. Disponible: página web.*

La gran depresión en Estados Unidos hizo que la industria del cine en ese país decayera, y el género de la ciencia ficción no fue la excepción. Las producciones tuvieron que ser más pequeñas y el género quedó reducido a los seriales, los cuales eran cortometrajes que se proyectaban de forma semanal en los cines antes de las películas principales, y que dejaban siempre la historia sin concluir con el fin de obligar al espectador a que volviera la semana siguiente para ver la resolución del conflicto. *Flash Gordon* sería la referencia de estos seriales de la preguerra; fue

considerada una “ópera espacial clásica” en la que no se hace mucho énfasis en el cómo y en el porqué de la tecnología que aparece en los metrajes. *McClane, (Productor). (2002). Time Machine: Fantastic Voyage - The Evolution of Science Fiction. Estados Unidos: Atlas Media. Disponible: página web.*

Durante la Segunda Guerra Mundial, no hubo producciones relevantes en el género de la ciencia ficción, pero sería al finalizar esta, y con el inicio de la Guerra Fría, cuando comenzaría una nueva era para el género. Las películas que empezaron a aparecer en Hollywood estaban fuertemente influenciadas por los viajes espaciales, las invasiones alienígenas y los monstruos atómicos. Estas tres temáticas tenían conexión directa con los acontecimientos que se dieron durante el auge de la Guerra Fría: la carrera espacial entre Estados Unidos y Rusia por llegar a la Luna inspiraba a las películas de viajes espaciales; las invasiones alienígenas en las películas hacían referencia al constante miedo que existía en el país norteamericano por una invasión Soviética, y los monstruos, surgían como consecuencias de desastres nucleares.

A finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta, la idea de que existieran seres inteligentes en algún lugar de la galaxia fascinaba a los Estados Unidos, y este auge provenía de casos importantes de supuestos avistamientos ovnis, los cuales tuvieron gran difusión en los medios de comunicación masivos. Se estrenó entonces en 1951, *The Day the Earth Stood Still (El Día que la Tierra se Detuvo)*, película que se basaba en la visita de un alienígena para advertirle a la humanidad que detuvieran las guerras o el planeta quedaría destruido.

El rey de los monstruos nucleares aparecería en 1954. Proveniente de Japón, *Godzilla*, se convirtió en un éxito de taquilla. Luego, dos años más tarde, llega a los cines *Planeta Prohibido (1956)*, en la cual, Robby, el robot, uno de sus personajes principales, aparecería por primera vez y se convertiría en un ícono de la cultura popular, teniendo luego apariciones posteriores en diversos films y series. *McClane, (Productor). (2002). Time Machine: Fantastic Voyage - The Evolution of Science Fiction. Estados Unidos: Atlas Media. Disponible: página web.*

Durante los sesenta, la ciencia ficción tuvo su auge en la televisión. Este género que comenzaba a llegar al *prime time* estadounidense tenía gran aceptación entre los jóvenes, por lo que significó

un éxito comercial. *Star Trek*, (1964) fue la serie que lideró esta primera camada de ciencia ficción de alto presupuesto en la televisión norteamericana.

Fue a finales de la década, en 1968, cuando aparecería un clásico del género en el cine, *2001: Una odisea del espacio*, del aclamado director Stanley Kubrick. La carrera espacial entre Estados Unidos y Rusia estaba llegando a su desenlace y todo lo relacionado con viajes espaciales tenía gran aceptación en las masas; sin embargo, la película no tuvo buenas críticas a primera instancia. Considerada una película adelantada para su época, le costó ganarse la aceptación del público, la cual a pulso, consiguió. *McClane, (Productor). (2002). Time Machine: Fantastic Voyage - The Evolution of Science Fiction. Estados Unidos: Atlas Media. Disponible: página web*

Luego del primer alunizaje, vinieron cinco más, pero la fiebre por los viajes espaciales había pasado y el cine de ciencia ficción entraría en un pequeño declive, hasta que en el año 1977, aparece la primera película de la saga que revolucionó al género de la ciencia ficción en el cine: *Star Wars*, creada por George Lucas.

George Lucas se inspiró en Wésterns y en historietas de Flash Gordon que le encantaban de niño para crear el guion de la trilogía original. La primera película *Star Wars Episode IV: A New Hope*, fue un proyecto ambicioso y sin precedentes en el género de la ciencia ficción y en el cine en general. El largometraje significaba un reto enorme de producción y efectos especiales para crear el universo que George Lucas había concebido en su mente. En este primer film aparecieron 365 efectos especiales fotográficos (los cuales muchos de ellos fueron inéditos), y 33 robots completamente operables. Este arduo trabajo de producción y efectos especiales elevaría los estándares de la ciencia ficción de cara a las siguientes décadas. *Guenette, (Director). (1977). The Making of Star Wars: as told by C-3PO and R2-D2. Estados Unidos: Cadena ABC. Disponible: página web.*

El filme fue un éxito rotundo de taquilla y se convertiría rápidamente en una de las más grandes obras cinematográficas del género, y en una película de culto con legiones de seguidores en todo el mundo. George Lucas, en una entrevista para el documental *The Making of Star Wars*, realizado por la cadena ABC en 1977, dice: “Creo que la clave del éxito de *Star Wars* es que es

una película positiva con héroes y villanos interesantes y es esencialmente una película divertida de ver”.

Vendrían luego dos secuelas más: *Episodio V: El imperio contraataca* (1980), considerada la mejor de la saga, y *Episodio VI: El retorno del Jedi* (1983), las cuales completarían la trilogía original y prolongarían el éxito de la saga.

La ciencia ficción en el cine se ganó por fin un espacio importante en la industria gracias al señor Lucas, por lo que en la nueva década de los ochenta se seguirían realizando grandes producciones cinematográficas como *Alien: el octavo pasajero* (1980), aclamada por la crítica y ganadora de un premio Oscar en la categoría “mejores efectos especiales”.

Ciertamente, uno de los más importantes elementos en el éxito de *Alien*, es la decisión de hacer que “*Nostromo*”, la nave en la que se desarrolla la película, se viera como una pieza de hardware industrial. El diseño del interior de la nave de Ron Cobb, aporta una parte muy grande a la credibilidad del film. Los oscuros y claustrofóbicos pasillos de la nave trabajan perfectamente para crear la sensación de terror y constante angustia que la película quiere transmitir, en contraposición a los espaciosos y alumbrados interiores de las naves de *Star Wars* y *Star Trek*. (Booker, 2006, p.141).

En 1982, Steven Spielberg estrenaría su segundo film de ciencia ficción llamado *E.T.: El extraterrestre*, el cual estaba dirigido a un público infantil y fue un gran éxito comercial. Fue el siguiente paso de Spielberg en la ciencia ficción luego de *Encuentros cercanos del tercer tipo*, de 1977, y en muchos aspectos, fue más simplista que su predecesora. Sin embargo, tuvo un mayor éxito en las taquillas y su protagonista pasó a ser un ícono de la cultura popular. El film es mencionado constantemente entre los grandes clásicos del cine infantil como *El mago de Oz* (1939) y las películas de Disney. (Booker, 2006, p.157) Texto parafraseado (Traducción libre del autor).

Entre otros clásicos de la década, se encuentran películas como *Terminator* (1984), *Volver al futuro* (1985), *Blade Runner* (1982) y *Robocob* (1987), en las cuales se ve claramente la influencia del auge informático que comenzó a aparecer en esos años.

En los noventas, hubo un resurgimiento del interés de Hollywood por los extraterrestres y el espacio exterior, debido a películas como *Alien* (1992), *El Quinto Elemento* (1997), *Hombres de Negro* (1997), y el éxito de 1996, *Día de la Independencia*. Para la realización de esta última, se contrataron a los técnicos más avanzados en efectos especiales de la década para producir uno de los films más espectaculares de ciencia ficción en la historia. También se convirtió en una de las películas que más ha recaudado ganancias en la historia del cine, llegando a la gran suma de quinientos millones de dólares. El éxito tecnológico y comercial de *Día de la Independencia* tuvo un profundo impacto en el cine de ciencia ficción desde entonces. (Booker, 2006, p.233) Texto parafraseado (Traducción libre del autor).

La biotecnología era la novedad en la ciencia para la época, y tendría su repercusión en el cine de ciencia ficción en películas como *Parque Jurásico* (1993) y sus secuelas. Pero es en 1999, cuando se estrena un clásico del género inspirado en elementos de la biotecnología y la informática: *The Matrix*, dirigida por los hermanos Wachowski.

En su artículo “La filosofía en Matrix, una propuesta educativa”, la filósofa Concepción Pérez García, dice:

La película *The Matrix* (1999) supuso toda una revolución en el cine de ciencia ficción. Sus directores, los hermanos Wachowski, inauguraron un estilo original de rodar las escenas de acción y demostraron su increíble habilidad para sustentar carreras, saltos y patadas, sobre unos sólidos pilares filosóficos, culturales e incluso religiosos. La cinta ganó varios Oscars, batió el record de ventas en DVD, y arrastró tras de sí a millones de fans. (Pérez García, 2004, p.117)

Los avances tecnológicos del siglo XXI en el cine, específicamente en las áreas de animación por computadora y efectos especiales, han permitido que el género de la ciencia ficción llegue a niveles increíbles. Los cineastas ahora se encuentran limitados prácticamente solo por su imaginación, ya que han podido crear de manera convincente, gracias a la tecnología y a la

computación, mundos enteros, criaturas fantásticas, catástrofes de magnitudes colosales, androides y hasta superhéroes que usan la tecnología y la ciencia para obtener sus poderes.

Películas como *Avatar* (2009), *Inception* (2010) o *Interstellar* (2013), así como también el inmenso éxito comercial de películas de superhéroes como: *X-Men*, *El Hombre Araña*, *Los Vengadores* y *Guardianes de la Galaxia*, están fuertemente influenciados por el género de ciencia ficción, dejando en evidencia la consolidación de este género en la industria del cine.

Es así como un género del cine que nació del experimento del “mago” George Méliès, pasó de ser un cine de bajo presupuesto y considerado de menor categoría, a convertirse en una de las apuestas principales de las casas productoras más grandes en la actualidad. Cada año aparecen más y más películas de ciencia ficción con grandes presupuestos que las respaldan y que son, en su mayoría, bien aceptadas por la audiencia y la crítica.

II.2. Características

El género de la ciencia ficción contiene en sí ciertas características que lo distinguen de otros géneros cinematográficos. Principalmente, su rasgo más distintivo se encuentra en la mezcla de fantasía y realidad, pero esta fantasía no se reduce a deidades, figuras mitológicas o mundos extraordinarios.

Como explica Clute y Nicholls (citado por Novell, 2008):

La ciencia ficción, entonces, forma parte de una línea de narraciones no realistas que no se limita a las criaturas artificiales, los viajes extraordinarios o las utopías, por ejemplo. Pero también, a partir de que se le comienza a denominar ciencia ficción empieza a configurarse como un género distinto de otros aledaños, con características propias vinculadas principal pero no exclusivamente con el género gótico, los romances, los cuentos filosóficos e incluso en ocasiones la mitología clásica. (p.568)
[Página web en línea]

Si bien existe un marco histórico y referencial que inspiró el nacimiento de la ciencia ficción como género cinematográfico, lo que forma un nuevo tipo de fantasía dentro de este, es la suma de dos temáticas características del género: la ciencia y la tecnología.

Como indica Molero, Corredor y Bel-Enguix (s.f), la tecnología tiene un protagonismo tal en la ciencia ficción, que no se muestra como algo ajeno al ser humano, sino que es visceral; está en el interior de su cuerpo o incluso dentro de su mente. De allí surge la normalidad con la que aparecen los implantes tecnológicos cerebrales, las prótesis corporales, las alteraciones genéticas o la Inteligencia Artificial, que redefinen la naturaleza humana y la exponen a factores que van más allá de sus capacidades biológicas. [Página web en línea]

Además, en cierta medida, la ciencia y la tecnología hacen creíble a la fantasía. El juego concienzudo entre estos dos elementos, la verosimilitud que pueden inspirar los hechos científicos, más las situaciones irreales, termina generando especulaciones posibles, que incluso en algún punto de la historia se han vuelto parte de la realidad.

En el mismo orden de ideas, la ciencia ficción ayuda a los consumidores de cine a visualizar mundos inimaginables, dejando al mismo tiempo la esperanza de que en un futuro esos mismos consumidores puedan vivir para ver esos avances tecnológicos fuera de la pantalla. Por otro lado, esta especulación característica en las piezas de este género sobre avances científicos y tecnológicos, muchas veces es dada con la intención de generar reflexiones acerca del futuro de la humanidad.

Tal y como Barceló (2005), explica:

La ciencia ficción es una narrativa que nos presenta especulaciones arriesgadas y, muy a menudo, francamente intencionadas que nos hacen meditar sobre nuestro mundo y nuestra organización social o sobre los efectos y las consecuencias de la ciencia y la tecnología en las sociedades que las utilizan. Se trata aquí de la vertiente reflexiva de la ciencia ficción. (Barceló, 2005, Revista.unam) [Página web en línea]

Manteniendo el tema del componente reflexivo en la ciencia ficción, Novell (2008) indica que las piezas de *sci-fi* suelen partir de alguna crítica social; son una suerte de espejo que refleja, de

manera distorsionada, el contexto histórico en el que se desarrollaron. Por ejemplo, en la década de los cincuenta y en su pleno despertar filmico, las películas de ciencia ficción se inspiraban en la Guerra Fría, en la bomba atómica o en el miedo a amenazas exteriores. (Novell, 2008) Tdx [Página web en Línea]

El género escudriña en la conciencia colectiva y por medio de vías aparentemente irreales, demuestra la intención de debatir temas alarmantes para la sociedad. La última característica de la ciencia ficción, considerada la intención intrínseca del género, es la necesidad de generar una reflexión; es hacer que los espectadores se cuestionen: “¿Quiénes somos?”.

II.3. *El cine de Ciencia Ficción en Venezuela*

La creación de piezas audiovisuales de ciencia ficción en Venezuela no es muy común. No existe hasta la fecha, ningún largometraje profesional de este género que haya llegado a proyectarse en salas de cine de manera comercial. Es por esto que el género queda rezagado únicamente a cortometrajes independientes.

Debido a la proliferación de internet y al fenómeno de la globalización, portales web de videos como Youtube, han permitido que productores independientes de cortometrajes, publiquen sus trabajos de forma gratuita y puedan ser vistos en todo el mundo. En internet se pueden encontrar cortos venezolanos cómo: *Dat* (2006), de Producciones Kinoki, *Mónica Electrónica* (2013), dirigido por Asdrúbal Barrios y presentado como tesis de grado para la Escuela de Artes de la UCV; *La Uva* (2011) de Alexandra Henao, entre otros. (Youtube, 2016).

Sin embargo, el primer cortometraje del género de ciencia ficción en Venezuela del que se tiene registro, está muy distante de la era YouTube; ya que fue en 1965 cuando se estrenó en la Cinemateca Nacional *EFPEUM: Estructura funcional para encontrarse uno mismo*, un corto de treinta y un minutos de duración, creado por Mauricio Odremán. Cine foro EFPEUM (2009), mauricioodreman.blogspot.com [Página web en línea].

CAPÍTULO III
EL CORTOMETRAJE

III.1. *Historia del cortometraje*

En los comienzos del cine todas las películas eran cortometrajes. En el siglo XX, hasta la década del 10, las películas tenían una duración que rondaba los quince minutos. La duración no era única porque respondía a la extensión de un rollo de nitrato de celulosa, en combinación con la velocidad del brazo del camarógrafo. (...) A pesar de la hegemonía del largometraje como formato para la exhibición de cine, en Hollywood los cortometrajes cómicos y las películas formadas por cortos que hacían parte de una serie (Flash Gordon, Frederick Stephani, 1936), se siguieron realizando hasta finales de los años cincuenta. (Historias del cortometraje, 2011, Geografía Virtual) [Página web en línea]

Sin embargo, las primeras producciones de cortometraje eran piezas filmadas con un solo tiro de cámara, e imitaban el estilo de otros medios de entretenimiento como los shows de variedades de la época y presentaciones artísticas. El espectador estaba acostumbrado a varios actos cortos con una duración aproximada de 20 minutos. Cine Movida (2011) [Página web en línea]

El cortometraje, incluso, llegó a tomar la forma de propaganda política durante los años de guerra. Entre la Primera y Segunda Guerra Mundial los gobiernos de Inglaterra y Estados Unidos proyectaron múltiples historias cortas que presentaban a los héroes militares en los campos de batalla. (Historias del cortometraje, 2011, Geografía Virtual) [Página web en línea]

Asimismo, Correa (2015) señala que existe otra línea de la evolución del cortometraje la cual está adjuntada a uno de los pioneros del documental John Grierson y sus colegas Basil Wright y Edgar Ansty, en el Empire Marketing Board en Inglaterra, junto a Pare Lorentz y Willard Van Dyke, en los Estados Unidos. Las películas de estos cineastas intentaban generar opinión entre el público y llamaban la atención de los gobiernos.

Cine Movida (2011) expresa que para finales de los años 20 y comienzos de los años 30, se estrenó el cortometraje *Un Perro Andaluz*, el cual fue producto de la unión de dos artistas del surrealismo llamados Luis Buñuel y Salvador Dalí. Esta producción audiovisual, que no tenía un guion narrativo coherente y usaba imágenes alegóricas, sorprendió al mundo recordando que el cine de corta duración podía impactar y redefinir el séptimo arte. [Página web en línea]

Conjuntamente, Polo (2015), Apapacho Gallery, explica sobre las tecnologías utilizadas en los inicios del cortometraje:

Thomas Alva Edison perfeccionó el kinescopio (una caja mediante la que el espectador veía una sucesión de fotografías pasando rápidamente, o que daba sensación de movimiento) que fue presentado en la Exposición Universal de Chicago en 1893 y que pronto se haría muy popular. Este invento, suponía el nacimiento de las artes cinematográficas, con rodajes de cortometrajes como primeros pasos, pues el kinescopio tenía películas de un máximo de 16 metros. Por otra parte, los hermanos Louis y Auguste Lumière hicieron su primera presentación del cinematógrafo en 1895 en París. Su invento permitía la toma de vistas y a la vez podía ser utilizado para proyectarlas en una pantalla para los espectadores. Sus pequeñas obras de arte, también cortometrajes, suponían breves documentales sobre la vida cotidiana. [Página web en línea]

Por otra parte, la evolución del cortometraje se dio durante la década de los años sesenta, cuando:

(...) en los Estados Unidos, la realización de cortometrajes como trabajos de grado en las escuelas de cine se convirtió en norma. Nombres bien conocidos de la industria del cine se iniciaron de esta forma: Oliver Stone, Martin Scorsese, Susan Seidelman, Martin Brest, Francis Ford Coppola y George Lucas, entre otros. El cortometraje universitario de George Lucas (*THX 1138*, de 1966) y el de Scorsese (*It's Not Just You, Murray!*, de 1964) están entre las mejores películas hechas por estudiantes. (...) Una vez dado el salto del corto al largometraje, la mayoría de los realizadores permanecen haciendo largos y, sin embargo, también existe un tipo de obra colectiva de la que muchos creadores participan, con cortometrajes unidos por un tema común y exhibidos en salas, a la manera de un largometraje. (Historias del cortometraje, 2011, Geografía Virtual) [Página web en línea]

Con relación a la importancia del cortometraje para el desarrollo del cine, Polo (2015), Apapacho Gallery, argumenta lo siguiente:

La importancia de estos pequeños relatos cinematográficos fue creciendo y empezaron a ver la luz los primeros imperios del celuloide. Charles Pathé y Léon Gaumont, dotaron al cine de medios necesarios para transformarse en una gran industria en Europa, mientras que al otro lado del océano, la compañía de Edison (Kinetoscopio Company) luchaba por conseguir el monopolio de este negocio en una "guerra de patentes" que duraría hasta 1908, cuando empezaron a nacer pequeñas empresas en California, lejos del pistolero y extorsión de Edison.

Con el nacimiento de los primeros imperios, se incrementó la demanda de producciones cinematográficas, ya que las salas de cine o *nickelodeones*, (teatros donde se asistía a proyecciones de cine por una moneda de quince centavos llamada "nickel"), se multiplicaban por todo el continente norteamericano y europeo. Fue el director David Wark Griffith quien comenzó la filmación de películas de mayor extensión, desobedeciendo a sus jefes de Biograph, quienes pensaban que los

espectadores no aguantarían más de 25 minutos de película. A partir de aquí, los estudios de cine prescindieron de los cortometrajes cinematográficos, que pasaron a ser meros rellenos en las producciones de largometrajes. [Página web en línea]

A pesar de los avances en la industria cinematográfica y la comercialización de los largometrajes, el cortometraje nunca ha dejado de ser una pieza importante para el desarrollo del séptimo arte y su valor artístico no ha sido disminuido por la evolución del largometraje. Sin embargo, la presencia de este medio y la apreciación por parte del público cada vez se hace menor. Cine Moviada, (2011), [Página web en línea]

III.2. Características del cortometraje

“El cortometraje es un audiovisual de corta duración. No hay otra manera de describir o señalar al formato de cortometraje más allá de su duración o tiempo”. (Russi, 2013, Cátedra Cinemateca) [Página web en línea]

Luna, (2009) además opina que el cortometraje es una producción audiovisual que debido a su menor costo suele tocar temas e historias menos comerciales donde el autor tiene más libertad creativa. [Página web en línea]

Cooper y Dancyger (citado en Domínguez y Totaro, 2007) le atribuyen las siguientes características al cortometraje:

No hay tiempo para pausas como las que se utilizan en los largometrajes. Es insostenible la proporción 1:2:1 en tres actos de un largometraje. El suceso que desencadenan las acciones de la historia llega mucho antes que en los largometrajes. El planteamiento del problema en el Acto I es corto. Los conflictos desarrollados en el Acto II se dan en muy poco tiempo. La resolución de los problemas en el Acto III es la parte más larga.

Según Club Ensayos (2015), la finalidad de un cortometraje consiste en atraer al espectador desde el primer plano por la historia y soltar la narración de manera sorpresiva, inesperada y que “movilice” al espectador. Por otro lado, la comercialización de los cortometrajes siempre ha sido

más difícil que la de los largometrajes, pero esta situación ha cambiado ya que los directores de estas obras las pueden subir a internet y así aumentar este mercado. [Página web en línea]

A su vez, los cortometrajes se pueden dividir en: documental, ficción y experimental, los cuales pueden ser mezclados entre sí. Casi siempre el tipo de cortometraje más utilizado es aquel que busca contar una historia de ficción a un público específico en el que se pueden tocar temáticas de terror, drama, comedia, entre otros. Luna (2009), [Página web en línea]

Así, Salazar, (2008) concluye que las características del cortometraje no son tan alejadas a las de un largometraje, pero en el corto se simplifican las cosas y el director tiene una libertad que no se permite en el formato de un largo; además que la idea de la historia en el cortometraje usualmente trata sobre una anécdota, reflexión, una noticia en el periódico o un cuento popular. [Página web en línea]

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO IV

IV.1. Planteamiento del Problema

El género cinematográfico de la ciencia ficción ha logrado desde sus inicios una gran popularidad en el público gracias a su creatividad y temas controversiales. Los viajes en el tiempo, la inteligencia artificial, la vida extraterrestre, y cualquier mecanismo tecnológico científicamente posible, son temáticas características del género que surgen como respuestas a la pregunta: *¿qué pasaría si?*

Algunos países angloparlantes y europeos han sido responsables, no solo de plantearse posibilidades futuras, de crear y de nutrir al género, sino también de explotarlo en el mundo audiovisual. Gracias a sus ideas innovadoras, han logrado predecir o inspirar inventos del futuro y de visualizar posibles mundos y formas de vida.

En el caso de Venezuela, en donde las temáticas predominantes en la cinematografía son la social y la histórica, la ciencia ficción supone un riesgo que atenta en contra de la comodidad creativa en la que se ha alojado el cine venezolano por muchos años, y que reduce su repertorio cinematográfico por miedo a explorar nuevos escenarios para los cuales se cree que el ciudadano común no se encuentra preparado.

Considerando todo lo descrito, se decide dedicar el presente trabajo de grado a elaborar un cortometraje venezolano de ciencia ficción, cuya historia se desarrolla en una Venezuela aparentemente normal que contempla un elemento futurista: un casco que permite a las personas rondar dentro de sus propias mentes. El cortometraje tiene como propósito motivar a la industria del cine nacional a aceptar nuevas propuestas creativas e incentivar la creación de piezas audiovisuales sobre el género en el país.

De tal manera, el proyecto pretende dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación: **¿Es posible realizar un cortometraje de ciencia ficción inspirado en la leyenda del Hilo Rojo?**

IV.2. Objetivo General

Realizar un cortometraje de ciencia ficción inspirado en la leyenda del Hilo Rojo.

IV.3. Objetivos Específicos

1. Conocer la leyenda asiática del Hilo Rojo.
2. Indagar acerca del género cinematográfico ciencia ficción.
3. Investigar sobre el formato audiovisual cortometraje.

IV.4. *Justificación, recursos y factibilidad*

Actualmente en Venezuela se están realizando diversos cortometrajes, pero la calidad no siempre es óptima y los temas tienden a ser similares. La propuesta es presentar un proyecto que sobrepase esas limitaciones, aportando al medio audiovisual el primer cortometraje venezolano que una el género ciencia ficción con la leyenda asiática del Hilo Rojo, creando en conjunto una historia de amor y superación diferente a cualquier otra que se haya realizado en el país.

Personas de todo el mundo pueden sentirse identificadas con la historia, debido a que la falta de creatividad es un mal común que se presenta en cada individuo y la historia plantea esta temática como parte de su premisa. Asimismo, el género de ciencia ficción se encuentra en boga por lo que puede resultar interesante para diversos públicos, y la historia, pese a que añade elementos surreales, cuenta de una manera clara, problemas y situaciones que pueden ocurrir a menudo en un escenario normal.

El proyecto requiere de un gran esfuerzo para cubrir cinco necesidades: estética, que implica el trabajo de arte previo; intelectual, por la complejidad del guion y aspectos técnicos de grabación; práctica, por la organización, logística y preproducción del proyecto; técnica: que incluye todos los elementos de postproducción visual y sonora, contenidos allí la grabación y edición del audio, musicalización y edición de la pieza en general; y una quinta que envuelve lo económico, debido a los altos costos de producción, incluyendo alquiler de equipos, honorarios, etc.

Por estas razones, es necesario que el equipo esté conformado por cuatro personas, ya que cada uno de los integrantes posee conocimientos y especial interés por cada punto descrito, específicamente en producción, dirección, manejo de cámara, musicalización, edición y actuación; conocimientos obtenidos gracias a empleos, cursos realizados y a cortos académicos previamente elaborados.

El equipo de tesis tiene a disposición los equipos y las capacidades para la edición y musicalización de la pieza, además de poseer contactos para el alquiler de equipo técnico, estudio de grabación y casting a bajo costo. Asimismo, se cuenta con personas más experimentadas en el

medio audiovisual, dispuestas a formar parte del proyecto en las áreas de dirección de fotografía, cámara, actuación, maquillaje, vestuario y colorización, tomando en consideración honorarios flexibles, lo que disminuye notablemente el presupuesto estándar adaptado a las posibilidades económicas del equipo. Por ello, se busca enfocar los gastos principalmente a catering, luces, microfónica, asistentes, utilería, entre otros.

La producción de este proyecto es posible porque gran parte de las escenas a grabar tienen lugar bajo ambientes controlados; es decir, localizaciones de confianza y con su permisología adecuada, personal de seguridad para evitar riesgos considerables, un equipo de trabajo respetuoso, apto y capacitado para el manejo y desempeño óptimo en el set, así como la plena disposición de personas de toda clase para lograr los objetivos planteados de la mejor manera posible.

IV.5. Delimitación

Debido a que el cortometraje contempla una temática y un género atractivos para individuos de características distintas, se estima que el corto sea visto por un público de edades comprendidas entre 20 y 50 años. Además se considera que puede ser del agrado de personas tanto venezolanas como de otras nacionalidades, destacando Estados Unidos por su amplio interés en la ciencia ficción, y países de culturas asiáticas que puedan sentirse identificados con la leyenda del Hilo Rojo. De igual forma, el proyecto pretende ser realizado en un tiempo estipulado de 7 meses, comenzando en octubre del 2015 para ser finalizado y entregado en septiembre de 2016.

CAPÍTULO V
LIBRO DE PRODUCCIÓN

V.1. *Idea*

Un pintor frustrado encuentra un casco tecnológico que lo lleva dentro de sus recuerdos más significativos donde conoce a una mujer que resulta ser la clave de su inspiración.

V.2. Sinopsis

Julián, un pintor frustrado en plena crisis de creatividad, intenta vender sus obras sin éxito. Abatido, se topa en un basurero con un curioso casco que para su sorpresa, resulta ser un puente que lo lleva dentro de una profunda e inexplorada parte de sí mismo: su subconsciente.

Adentro conoce a Eva, una voz que le explica que solo posee 15 minutos para explorar su mente, con la condición de no poder recordar nada al acabar el tiempo. Así, Julián comienza a recorrer distintos lugares provenientes de sus recuerdos, donde conoce, por medio de un “error” del sistema, a Natalia, una chica divertida y elocuente que aparenta ser totalmente opuesta a Julián.

Con el paso de diferentes lugares del subconsciente de Julián, él y Natalia se dan cuenta que comparten el mismo dolor como impedimento para una vida feliz: la muerte del padre de Julián y de la hermana de Natalia. Esta conexión se intensifica cuando Natalia descubre que Julián tiene una pulsera igual a la que ella compartía con su hermana, revelando así que dichos brazaletes no solo unen los eventos dolorosos de los dos, sino que representan un enlace irrompible entre ambos.

Los 15 minutos concluyen y Julián vuelve al plano real sin recordar nada, pero teniendo una explosión creativa que lo ayuda a pintar nuevos cuadros, entre ellos y sin saber por qué, un retrato de Natalia. Julián logra vender tres cuadros y decide, gracias al incentivo de Shen, un maestro chino, quedarse con el retrato.

De vuelta a casa, Julián ve una aglomeración de gente que observa a una chica tocar cello, quien no es más que Natalia. Julián ve el retrato y su similitud con ella, y Natalia ve la pulsera de Julián. Terminan ambos cruzando miradas sabiendo en lo más profundo de su mente que son almas gemelas destinadas a conocerse.

V.3. Escaleta

ESC. 1 - MONTAJE: CALLES DE LA CIUDAD – DÍA

Julián camina por diferentes calles con unos cuadros y un banquito en los brazos.

ESC. 2 - EXT - PLAZA - DÍA

Julián se sienta en una esquina de la plaza y coloca los cuadros a los lados. Pasa gente pero ninguno se detiene a comprar. Shen se acerca, toma uno de los cuadros, lo observa y lo devuelve desencantado. Julián se levanta con ambos cuadros y el banquito y se retira de la plaza.

ESC. 3 - EXT - CALLE - DÍA

Julián pasa al lado de un grupo de personas reunidas en círculo. Las ignora y sigue su camino.

ESC. 4 - EXT - CALLEJÓN - DÍA

Julián lanza los cuadros en una basura y chocan con algo metálico. Descubre una caja con un casco viejo adentro. Saca el casco de la caja y lo vuelve a colocar en la papelera, pero antes de marcharse se devuelve y mira la caja por última vez.

ESC. 5 - INT – CASA DE JULIÁN - NOCHE

Julián reposa la caja en una mesa. Toma una botella de vino y se sienta a pintar. Julián sigue pintando hasta frustrarse. Enfurecido lanza un pincel contra el lienzo y se coloca las manos en el rostro. Una luz azul proveniente de la caja hace que voltee. Se acerca a ella y antes de llegar se apaga la luz. Julián saca el casco de la caja, se lo coloca, lo agita y golpea hasta que se va a negro.

ESC. 6 - INT - LOBBY - NOCHE

Julián aparece en un cuarto oscuro y la voz ausente de Eva le dice que solo tendrá 15 minutos para encontrar lo que busca. Se voltea para intentar salir.

ESC. 7 - EXT – BOSQUE – DÍA

Julián termina de hacer el movimiento. Camina observando el lugar y se encuentra a Natalia quien lo saluda de lejos. Él responde el saludo y se acercan. Ambos se conocen y hablan. Natalia

se sienta en el suelo y luego se levanta. Conversan hasta que en un punto Julián cierra los ojos, vuelve a abrirlos y posteriormente Natalia empuja a Julián hacia el piso.

ESC. 8 - EXT - CASA EN LA PLAYA - DÍA

Julián cae sentado en una casa abandonada. Se levanta. Natalia hace una reverencia cuando dice su nombre y se sientan al borde de la casa mirando hacia el mar. Natalia le toca la nariz a Julián y se levantan. Se dirigen a una pared con un dibujo. Julián le explica su procedencia y Natalia toma rápidamente el brazo de Julián.

ESC. 9 - EXT - PLAYA - DÍA

Natalia corre hacia la playa y se quita la camisa. Julián la observa desde la orilla hasta que entra con ella. Juegan en el mar y en las rocas hasta que aparece un banquito. Julián se queda paralizado y ella lo mira con desconcierto hasta que una ola los revuelca.

ESC. 10 - EXT – AZOTEA – DÍA

Julián y Natalia aparecen frente al mismo banquito de la playa. Natalia se acerca al borde y comienza a jugar en él. Julián no se mueve. Natalia se burla de él. Ella salta sobre el banco y hace equilibrio. Julián se enfurece y comienzan a discutir. Natalia se baja del banco, suelta una lágrima y se sienta de espaldas a Julián. Este se acerca y pide disculpas. Natalia coloca su cabeza en el hombro de Julián, jala su brazo y observa que tiene una pulsera roja. Julián se quita la pulsera y se la coloca a Natalia. Ambos sonríen. Un alarma comienza a sonar y ambos empiezan a distorsionarse.

ESC. 11 - INT – CASA DE JULIÁN - NOCHE

Julián se quita el casco y lo deja en la mesa. Toma un lienzo nuevo y comienza a pintar. Al terminar se seca el sudor de la frente y coge el lienzo del caballete.

ESC. 12 - EXT - PLAZA – DÍA

Julián se encuentra sentado en el banquito con 4 cuadros a su lado. Varias personas se acercan y compran dos cuadros. Shen vuelve y levanta el cuadro de la playa. Agradece con la mirada e invita a Julián a quedarse con el último que resulta ser el retrato de Natalia. Shen hace un gesto

para pagar el cuadro y Julián lo detiene. Shen se va. Julián toma el banquito y el cuadro y se levanta.

ESC. 13 - EXT - CALLE - DÍA

Julián ve a la gente reunida en círculo y se acerca a ellos. Descubre a una chica terminando de tocar cello. La gente aplaude y ella hace una reverencia. Julián mira el retrato del cuadro y vuelve a mirar a la chica. Ella termina de hacer la reverencia y cuando sube la mirada ve la muñeca de Julián con la pulsera. Ambos se quedan estáticos mirándose.

V.4. Tratamiento

Julián es un pintor de 28 años cuya inspiración se ve comprometida por un pasado oscuro. Esto lo lleva a beber más de lo debido y a trazar pinceladas que no atrapan la atención de ningún cliente. Una mañana, como todos los días, Julián toma unos cuantos cuadros y su banquito de costumbre, se los coloca bajo el hombro y se dispone a caminar por diferentes calles de la ciudad con rumbo a la plaza donde posee su espacio para venderlos.

Julián llega a la plaza y se sienta en su lugar. Coloca los cuadros a su lado y observa cómo durante el día transitan personas frente a él pero ninguna se detiene a observar ni comprar alguno de sus cuadros. Entre la gente se acerca Shen, un hombre sabio de 60 años con ascendencia asiática. Shen se convierte en la primera persona en el día en levantar uno de sus cuadros y Julián solo piensa en si lo va a comprar o no, pero su respuesta resulta ser negativa y Shen devuelve el cuadro a su sitio, alegando que su arte carece de corazón.

Shen sigue su camino y Julián, decepcionado, decide emprender su viaje a casa. Toma sus pertenencias y comienza a caminar. En el trayecto, visualiza a un grupo de personas reunidas en círculo que parecen observar algo en el medio, pero él los ignora y sigue su rumbo hasta llegar a un callejón donde la ira lo impregna y le hace lanzar los cuadros contra un basurero, pero para su sorpresa, los cuadros chocan con algo metálico que resulta ser una caja con un casco extraño adentro.

Julián se acerca a la caja, saca un cartelito que dice: “El tiempo es el mejor autor: siempre encuentra un final perfecto”, lo lee, luego saca el casco el cual le causa una gran impresión, pero decide devolverlo al basurero y seguir adelante. No obstante, algo en el casco le genera una intriga que lo incentiva a llevárselo.

Una vez en su casa, Julián reposa los cuadros y el casco en la mesa. Se dispone a intentar nuevamente conseguir una pintura digna, pero pese al vino que bebe y a los diversos intentos que realiza, su frustración de no lograr nada lo lleva a lanzar el pincel fuertemente contra el lienzo y a colocarse las manos en el rostro. Defraudado, su acción se interrumpe por una luz azul que

procede repentinamente de la caja. Julián sorprendido y temerario se acerca a la caja, pero al llegar, la luz se apaga, lo cual genera en él mayor curiosidad y decide entonces sacar el casco de la caja.

Julián, sin entender de qué trata todo lo que vio, revisa y agita el casco buscando un botón de encendido. Luego se lo coloca y le da pequeños golpes por encima hasta que se escucha un sonido de encendido. Julián intenta dar un nuevo golpe al casco y esto lo lleva a iniciar su aventura.

Julián aparece en un cuarto oscuro a manera de lobby donde, apenas iluminado por una luz cenital, duda de lo que sucede. Eva, una voz electrónica que parece ser la madre de este casco tecnológico, le explica a Julián que se encuentra dentro de su mente y que en ella, es capaz de crear, recordar y encontrar aquello que tanto anhela. Julián, incrédulo, intenta salir y al voltear, cambia abruptamente de escenario.

Julián termina el movimiento en un bosque hermoso y solitario que le resulta familiar. Comienza a explorarlo hasta que una joven a lo lejos aparece saludando. Natalia, una cellista de 22 años, colorida, espontánea y divertida, se acerca extrañada, pero alegre, hacia donde se encuentra Julián. Ambos tienen una conversación peculiar puesto que si bien es la primera vez de Julián dentro de su mente, no lo es para Natalia, quien está acostumbrada a entrar a la suya a diario. Pero por razones desconocidas, esta vez es diferente y Natalia deja de estar en su mente para pasar a la de Julián, algo que usualmente resulta imposible.

Julián y Natalia continúan hablando y conociéndose más, hasta que en un intento desesperado de Natalia por volver a su cerebro para encontrar “su música”, empuja a Julián, quien pierde el equilibrio y cae, haciendo que se trasladen de lugar.

Julián cae sentado en el suelo de una casa abandonada y destruida a orillas de la playa. Se levanta mientras Natalia observa el panorama y critica a Julián por su mala imaginación. Sin entender demasiado, Julián le pide a Natalia que le explique lo que está sucediendo y ella, muy dispuesta, se sienta junto a él en el borde del piso con vista al mar para detallarle la situación. Finalmente,

Natalia se cansa y se levanta del suelo con el fin de entrar al mar, no sin antes comentar su afición por la música, la cual, a primera instancia, parece ser la razón por la cual Natalia usa el casco. Esto a Julián le fascina y decide llevarla a una pared donde le muestra un dibujo desgastado de su autoría. Natalia se sorprende y, contenta, lo felicita. Pero el dibujo solo le recuerda a Julián el momento en que pierde a su padre, a lo que Natalia, para evitar una situación más incómoda, interrumpe con ansias tomando del brazo a Julián.

Julián y Natalia completan su movimiento en la orilla de la playa y la felicidad de Natalia se desborda por lo que enseguida se quita la camisa y entra corriendo al mar. Julián la observa con timidez y emoción hasta que decide hacer lo mismo y entrar al agua con ella.

En la playa, ambos comienzan a descubrir su lado más libre y divertido. Juegan con las olas, chapotean, se lanzan agua, saltan, observan las rocas, se acercan cada vez más el uno al otro y se comienza a sentir la conexión que existe entre ellos, pero todo es interrumpido por un banquito que aparece sorpresivamente en la orilla de la playa y capta inmediatamente la atención de Julián.

Una ola traslada a ambos jóvenes a una azotea caraqueña con vista a la ciudad y al Ávila. Natalia, asombrada y sin miedo, se acerca al borde y observa encantada la vista, mientras que Julián se queda en el centro sin emitir movimiento ni sonido alguno. Natalia comienza a burlarse de él.

Julián pierde el control cuando Natalia se sube en el banquito y empieza a hacer equilibrio en forma de juego, lo que genera una discusión donde Julián finalmente expresa todo lo que guarda en su interior. Explica que su padre se había suicidado en ese lugar y por ello su actitud temeraria, lo que hace que Natalia sienta pena; pero Julián, además, dejándose llevar por las emociones, pronuncia palabras ofensivas hacia Natalia, lo cual hace que ella también entre en un estado de susceptibilidad y desprenda por ello una lágrima antes de voltearse y darle la espalda a Julián enfurecida y triste por su lenguaje hiriente.

Julián comprende que sus palabras causan dolor y, apenado, se sienta al lado de Natalia pidiendo perdón, logrando así que ella se abra por completo y cuente que la verdadera razón por la cual utiliza el casco es para ver a su hermana fallecida. Ambos sienten empatía por sus historias y una

vez más calmados, Natalia coloca su cabeza en el hombro de él, lo que le permite percatarse de que en la muñeca, Julián lleva la misma pulsera que Natalia y su hermana compartían. Julián, en un acto de cariño, le coloca su pulsera a Natalia y ambos sonríen emotivamente.

Sin aviso, Una alarma comienza a sonar y Julián se desespera, mientras que Natalia permanece tranquila, hasta que la alarma se vuelve más intensa y su imagen empieza a hacer interferencia, lo que lleva a Natalia a darle un beso a Julián antes de que todo se vaya a negro.

Julián despierta, se retira el casco rápidamente y un aire de inspiración viene a él. Pese a que no puede recordar nada de lo sucedido, siente que el momento ha llegado y es tiempo de pintar algo que realmente lo enorgullezca. Así pasa la noche, pintando una y otra vez hasta terminar 4 cuadros: uno de un bosque, uno de una casita en la playa, uno de una azotea y por último un retrato de una mujer.

Julián, emocionado, toma los cuadros y llega a la plaza. Coloca cada uno en su lugar y se sienta en su banquito a esperar. Para su sorpresa, comienza a acercarse gente y le compran 2 cuadros. Julián finalmente ha vendido algo y su emoción es evidente.

Shen aparece de nuevo, pero esta vez levanta uno de los cuadros y su rostro denota tranquilidad y alegría. Esta vez, Julián ha pintado con el corazón. Shen le ofrece el cuadro del retrato a Julián y decide llevarse él la playa pero cuando va a pagar, Julián se lo impide y se lo regala. Shen agradece y se va contento, y Julián, agradecido también, observa el retrato con alegría.

Julián toma su banquito y su retrato y comienza a caminar efusivo. Llega al callejón donde la gente vuelve a estar reunida y esta vez decide acercarse para observar de cerca lo que miran. En ese momento descubre que una chica está terminando de tocar una canción con cello. Todos aplauden y ella se levanta para hacer una reverencia. Julián siente intriga ante ella y saca de su hombro el retrato, el cual se asemeja bastante a la chica. Ella termina su reverencia y observa en la muñeca de Julián una pulsera roja que analiza con detenimiento por un momento hasta redirigir sus ojos hacia él, cruzándose así ambas miradas llenas de una conexión implícita que los delata.

V.5. Guion Literario

FADE IN

ESC. 1 - MONTAJE: CALLES DE LA CIUDAD - DÍA

JULIÁN (28), vestido con un sweater de capucha, camina por diferentes calles con unos cuadros y un banquito en las manos.

ESC. 2 - EXT - PLAZA - DÍA

Julián coloca el banquito en el suelo y los cuadros recostados de una pared. Se sienta.

Pasan a su lado varias personas caminando y ninguna se detiene. SHEN (60), rasgos asiáticos, observa los cuadros y levanta uno de ellos.

JULIÁN

¿Se lo va a llevar Sensei?

SHEN

Me encantaría hijo, pero... siento que no tiene corazón.

JULIÁN

Es solo un cuadro, señor.

SHEN

"Un pintor es un hombre que pinta lo que vende. Un artista, en cambio, es un hombre que vende lo que pinta."

JULIÁN

(Sarcástico)

¿Y eso de dónde lo sacó Sensei? ¿De una galleta de la fortuna?

SHEN

No hijo, Picasso.

Shen deja el cuadro en el piso, le sonríe a Julián y sigue su camino. Julián lo mira con vergüenza.

Julián se levanta frustrado, toma los cuadros y el banquito y camina hacia la calle.

ESC. 3 - EXT - CALLE - DÍA

Julián pasa enfurecido al lado de un grupo de personas en círculo que se encuentran viendo hacia un lugar u objeto que no se distingue. Julián los ignora y sigue su camino.

ESC. 4 - EXT - CALLEJÓN - DÍA

Julián llega a un callejón y encuentra un montón de basura amontonada en una esquina.

Lanza los cuadros hacia la basura y escucha que chocan con algo metálico. Se acerca a ver y descubre una caja con un casco extraño adentro.

Saca el casco de la caja, lo observa y ve que en su interior tiene un cartel con un texto escrito: "EL TIEMPO ES EL MEJOR AUTOR: SIEMPRE ENCUENTRA UN FINAL PERFECTO." Julián se queda pensativo y vuelve a colocar el casco en la basura.

Julián sigue caminando y justo antes de cruzar la calle, se detiene y vuelve a mirar la caja.

ESC. 5 - INT - CASA DE JULIÁN - NOCHE

Julián reposa la caja con el casco en una mesa y toma una botella de vino.

Se sienta frente al caballete y comienza a beber y trazar pinceladas.

Julián va tomando más vino y trazando más líneas sin lograr nada. Molesto, lanza el pincel contra el lienzo y se coloca las manos en el rostro.

En el fondo se enciende una luz azul que parpadea desde la caja. Julián voltea sorprendido y se levanta.

Se acerca a la caja y cuando llega a ella la luz se apaga. Toma el casco y lo observa nervioso. Lo agita varias veces sin encontrar respuesta. Se lo coloca y no pasa nada.

Julián le da unos golpes al casco y se escucha algún mecanismo interno activándose. Da un último golpe al casco con mayor fuerza y se va a NEGRO.

ESC. 6 - INT - LOBBY - NOCHE

Julián aparece en un cuarto negro iluminado solo con una luz cenital.

EVA (O.S)
Bienvenido Julián, soy Eva.

JULIÁN
¿Quién eres? ¿Qué es esto?

EVA (O.S)
Te encuentras en tu mente: un universo creativo donde podrás explorar, crear y descifrar sus misterios más profundos y sus verdades más ocultas, por un periodo de 15 minutos.

JULIÁN
¿Dime la verdad! ¿Dónde estoy?
¿Auxilio!

EVA (O.S)
Muy bien Julián, sorprendernos por algo es el primer paso de la mente hacia el descubrimiento.

JULIÁN
¿Mi mente? No entiendo nada de lo que estás diciendo.

EVA (O.S)
Los límites de mi lenguaje son los límites de tu mente, Julián. En ella nace la idea y en ti, las ganas de hacerla realidad.

JULIÁN
¿Entonces puedo pensar en irme de aquí?

EVA (O.S)
La mente domina el cuerpo pero no siempre domina la mente. Recomendaría que uses sabiamente tus 15 minutos.

JULIÁN
¿Y para qué quiero quedarme 15 minutos en este hueco negro?

Julián se voltea rápidamente.

ESC. 7 - EXT - BOSQUE - DÍA

Julián termina de girar y automáticamente aparece en una bosque colorido.

JULIÁN

Eva ¿qué hago aquí?

Julián comienza a caminar sin entender y ve a lo lejos a NATALIA (22), despeinada y con un vestuario alocado, que también parece verlo y lo saluda con la mano.

Julián responde el saludo con pena y ella se acerca corriendo.

NATALIA

¿Quién eres tú? Yo no recuerdo nada de esto ¿Y cómo puedes verme?

JULIÁN

¿No debería?

NATALIA

¡No! Se supone que estoy en mi mente y yo no te conozco, ni a ti ni a este sitio. A menos que... ¿tú sabes dónde estamos?

JULIÁN

Si, de hecho este lugar fue...

NATALIA

¡Ya va! Si tú sabes qué es este lugar eso quiere decir que... ¡No!

JULIÁN

¿Qué sucede?

NATALIA

Debí escuchar a Eva cuando me lo advirtió. ¿y ahora cómo voy a conseguir mi música? No, no, esto no está bien.

Natalia se sienta en una rama.

JULIÁN

¿Tú sabes quién es Eva? ¿De qué música hablas?

NATALIA

¿La voz? ¡Claro! Si usas el casco
hablas con ella ¡Duh! Pareciera que
(MORE)

NATALIA (cont'd)

fuera tu primera vez aquí... Espera
¿esta es tu primera vez aquí?

JULIÁN

Supongo...

NATALIA

Bueno, tranquilo, es normal que no
entiendas nada al principio. Aunque
si te soy sincera, pensé que era la
única aquí.

JULIÁN

Aún no me has dicho de qué música
hablas.

NATALIA

Se supone que usas el casco para
encontrar eso que anhelas... En
fin, el punto es que Eva me
advirtió que no debía usarlo tanto
porque se sobrecargaba o algo así,
pero bueno, yo necesito conseguir
mi música y si tú no la tienes, me
voy a otra parte.

Natalia se levanta de un brinco. Julián la detiene con la
mano.

JULIÁN

Ya va, o sea que ¿esto no es
normal?

NATALIA

¡No! Yo ni siquiera debería verte,
ni estar aquí. ¡Ya va!... ¿y si yo
estoy en tu mente, entonces quién
está en la mía? ¿O sea que dejé a
mi cerebro solo? No, no, no, yo
necesito volver.

JULIÁN

¿Pero volver a dónde?

NATALIA
¡A MI MENTE!... mira, ¿por qué no
dibujas una puerta, una ventana, un
carro? lo que sea.

Julián hace un gesto de desconcierto.

NATALIA (CONT'D)
No me voy a quedar encerrada aquí
para siempre. Yo tengo una vida
¿sabes? ¿Y si se me acaba el
tiempo? ¿Cuánto te queda a ti?

JULIÁN
Bueno, menos de 15 minutos
seguramente.

NATALIA
Ok, eso quiere decir que tenemos
tiempo. Piensa en algo, lo que sea,
un lugar, algo. Quizás funcione.

Julián cierra los ojos por un momento y vuelve a abrirlos.

JULIÁN
No sé hacerlo.

NATALIA
(desesperada)
¿Pero qué te cuesta pensar?
¡PIENSA!

Natalia empuja a Julián.

ESC. 8 - EXT - CASA EN LA PLAYA - DÍA

Julián cae sentado en una casa abandonada a la orilla de una
playa y se levanta rápidamente.

NATALIA
¿De verdad? De todas las cosas que
pudiste imaginar ¿Esto?

JULIÁN
¿Bueno pero qué iba a saber yo que
se iba a hacer real?

NATALIA
Ay, dime la verdad, tú lo que
querías era verme en bikini.

JULIÁN
(tartamudo)
No, o sea, es que...

NATALIA
No y además este lugar tan feo. Tú
de verdad debes tener la peor
imaginación del mundo.

Natalia comienza a recorrer las paredes destruidas de la casa.

NATALIA (CONT'D)
Por cierto, ¿cómo te llamas?

JULIÁN
Julián, ¿y tú?

NATALIA
Natalia.

Natalia hace una reverencia.

JULIÁN
(Desesperado)
Mira, todo está increíble pero yo
no sé para qué es esto, ni por qué
estoy aquí, ni por qué estás tú
aquí, nada, no entiendo nada.

Natalia se sienta en el borde del piso.

NATALIA
(suspira)
Ven.

Julián lo duda pero luego se sienta a su lado.

NATALIA (CONT'D)
Estamos dentro de tu mente. Digamos
que existe alguna manera cósmica o
qué se yo, en la que al ponerte el
casco puedes venir aquí y crear lo
que quieras por un tiempo
determinado. No sé cómo funciona,
yo simplemente un día abrí la
puerta y el casco estaba allí.
Pensé que había sido una broma de
mis vecinos pero al final nadie lo
reclamó así que me lo quedé y aquí
estoy.

JULIÁN

¿Pero por qué alguien inventaría algo así?

NATALIA

¿Mi teoría? No te vayas a burlar...
¡extraterrestres! Yo creo que los dejaron una noche regados por toda la ciudad y bueno, nosotros solo fuimos afortunados.

JULIÁN

¿Y por qué nosotros?

NATALIA

¿Y por qué no? Además, me gusta creer que despierto más creativa, o por lo menos eso es lo que dice la gente cuando toco. Aunque en teoría no puedes recordar nada de lo que pase aquí, pero no recordar no significa que no exista, ¿no?

Natalia le toca la nariz a Julián en modo de juego y se levanta.

NATALIA (CONT'D)

Bueno, ¡vamos! que esta playa se ve muy sabrosa como para quedarnos en esta casa tan fea.

Natalia le da la mano a Julián, él sonríe y se levanta.

JULIÁN

¿Eres artista?

NATALIA

En la vida real.

Julián sonríe de medio lado y lleva a Natalia a una pared oculta. Le muestra un dibujo de palitos desgastado.

JULIÁN

Solía venir de pequeño a esta casa con mi papá. Aquí fue donde decidí que quería ser pintor.

NATALIA

¿Pintor? Nunca había conocido a uno. Pensé que eran más...

JULIÁN

¿Guapos?

Natalia se ríe con pena.

NATALIA

¡Está increíble!

JULIÁN

No seas mentirosa, ¡es terrible!
tenía como 6 años cuando hice eso.

NATALIA

Bueno, yo ni calcando llego a eso.

JULIÁN

(nostálgico)

Créeme que con un buen maestro se
pueden hacer cosas muy
interesantes.

NATALIA

Bueno, quizás algún día él podría
enseñarme también.

JULIÁN

No... mi maestro ya no está.

Natalia observa que la cara de Julián se entristece.

NATALIA

¿Y qué pasó aquí? ¿Un tornado?

JULIÁN

El tiempo... el tiempo fue lo que
pasó.

NATALIA

¿Cómo así?

JULIÁN

Digamos que el tiempo y yo nos
peleamos un día. Desde entonces he
abandonado muchos recuerdos... como
este.

Julián toca de nuevo el dibujo.

NATALIA

Entonces creemos unos nuevos.

Natalia toma rápidamente a Julián del brazo y salen corriendo de la casa.

ESC. 9 - EXT - PLAYA - DÍA

Natalia y Julián aparecen en la orilla de una playa solitaria. Natalia corre hacia el agua mientras se quita la camisa.

NATALIA

¡Vente!

Julián mira desde lejos a Natalia por unos segundos mientras ella comienza a jugar con el agua. Julián decide entrar.

Ambos juegan en el agua y en la orilla, se ríen y disfrutan cada instante hasta que repentinamente aparece un banquito en una roca frente a ellos. Julián se queda paralizado y Natalia lo mira desconcertada.

NATALIA (CONT'D)

¿Julián?

Julián no responde. Natalia comienza a sacudirle el hombro.

NATALIA (CONT'D)

¡¿Julián?!

Una ola los revuelca.

ESC. 10 - EXT - AZOTEA - DÍA

Julián y Natalia aparecen en la azotea de un edificio con vista al Ávila. En el borde se encuentra el banquito de la playa.

NATALIA

Tu mente es mil veces más cool que la mía ¡Wao!

Natalia camina hacia el borde sorprendida. Julián se queda petrificado.

NATALIA (CONT'D)

¡Mira esto!

Julián no se mueve. Natalia se sube al murito de la orilla.

NATALIA (CONT'D)
Ay sí, ¿me vas a decir que le
tienes miedo a las alturas?
Miedoso.

JULIÁN
Nati, bájate por favor.

NATALIA
¿Qué?! Tú lo que tienes es miedo,
gallina.

JULIÁN
¡No tengo miedo! Bájate por favor.

Natalia comienza a hacer como gallina.

NATALIA
(burlona)
¡Cua, cua, cua, cua, cua!

JULIÁN
Por favor... Natalia.

Natalia salta sobre el banquito haciendo equilibrio.

JULIÁN (CONT'D)
¡BÁJATE YA!

Natalia se paraliza y baja lentamente. Julián transpira
acelerado.

JULIÁN (CONT'D)
Aquí fue...

NATALIA
¿Aquí fue qué?

JULIÁN
Aquí fue la última vez que vi a mi
papá.

NATALIA
(sorprendida)
Yo no sabía que...

JULIÁN
¿Pero qué vas a saber tú de la vida
Natalia?

Natalia se indigna.

NATALIA

Tú no me conoces Julián.

JULIÁN

¿Y qué tengo que conocer de ti que ya no haya hecho? ¿Ah? Eres simplemente una chica que por lo visto no tiene nada más interesante que hacer en su vida real que prefiere estar metida dentro de su mente saltando y hablando idioteces una y otra vez. Eres infantil, superficial y lo único que te interesa eres tú y tu supuesta "música". Seguramente que la única persona con la que has mantenido una conversación seria es conmigo y es porque estamos en mi mente.

(MORE)

JULIÁN (cont'd)

¿Acaso sabes lo que se siente que todo se vaya a la mierda en un segundo? Que lo único que recuerdas de ese momento es un maldito banco y el hecho de que pudiste hacer algo pero te quedaste paralizado? Dime aquí ¿cuándo tú has vivido algo parecido? ¡Dime!

A Natalia se le escapa una lágrima y enseguida se voltea y se sienta en un murito cerca de la orilla. Julián duda por un momento, pero luego se sienta a su lado arrepentido.

Guardan silencio por un rato. Natalia se seca la lágrima y respira hondo.

JULIÁN (CONT'D)

Perdón... con las pinturas no tengo que medir mis palabras.

NATALIA

Lo bueno de esto es que no tienes que recordar nada.

JULIÁN

Pero yo sí quiero recordar. Perdón.

NATALIA

Créeme, es imposible. En realidad yo no estoy aquí para buscar mi música ¿sabes?... Uso el casco todos los días porque es la única forma de ver a mi hermana.

JULIÁN

Te juzgué mal.

NATALIA

Cada vez que entro tengo la esperanza de que pueda responderme, pero es imposible. ¿Sabes lo que es ver a la persona que más amas y que no sepa que existes? Al parecer estar aquí es lo único que me hace pensar que todo está bien otra vez.

JULIÁN

...¿Y si no lo es?

NATALIA

¿Cómo así?

JULIÁN

¿Y si venir aquí es precisamente lo que evita que todo esté bien en tu vida?

NATALIA

¿Entonces cuál sería el propósito del casco?

JULIÁN

Quizás es exactamente eso. Demostrarnos que no lo necesitamos.

NATALIA

Quizás.

Natalia le agarra la mano a Julián y se recuesta en su hombro por un rato. Mira hacia abajo y nota que Julián tiene una pulsera roja. Natalia le jala el brazo bruscamente.

NATALIA (CONT'D)

¡No! ¿Tú tienes esta pulsera? No me lo vas a creer.

JULIÁN

¿Qué cosa?

NATALIA

Nah, historias de abuelitos.

JULIÁN

Mis favoritas.

NATALIA

Me vas a llamar cursi. Suficiente con la vista ¿no?

JULIÁN

No, en serio, dime.

NATALIA

Bueno. Mi abuelo solía contarnos a Sandra y a mí una leyenda asiática que cuenta que existe un hilo rojo atado al meñique de dos personas. El hilo se puede estirar o contraer pero nunca romper y esto significa que ambos están destinados a estar juntos, sin importar las circunstancias.

Natalia y Julián sonríen.

NATALIA (CONT'D)

Después de eso mi abuelo nos regaló a cada una unas pulseras idénticas a esa, pero, cuando ella perdió la suya yo le di la mía. Y desde entonces, nunca había visto a alguien que la usara.

Julián sonríe y se mira la muñeca.

JULIÁN

Ya llevo mucho tiempo usándola ¿sabes? y la verdad es que no creo que mi papá se moleste.

Julián se quita la pulsera y se la coloca a Natalia. Ella se sorprende y sonríe.

NATALIA

No tienes que...

Natalia y Julián se quedan mirando fijamente cuando de repente comienza a sonar una alarma y la imagen de ambos empieza a tener interferencia.

JULIÁN

Ya va, ¿qué es esto?

Julián se mira la mano.

NATALIA

Ahora entiendo la frase.

JULIÁN

¿Qué frase? ¡¿Qué pasa?!

NATALIA

La frase del casco: "El tiempo es el mejor autor: siempre encuentra un final perfecto."

JULIÁN

¿Entonces así termina?

Natalia se desespera y besa a Julián. Ambos desaparecen y se va a NEGRO.

ESC. 11 - INT - CASA DE JULIÁN - NOCHE

Julián se quita el casco rápidamente, lo deja en la mesa, toma un lienzo nuevo y comienza a pintar.

julián pinta desesperado y cada vez se va notando que le gusta más lo que hace. Finalmente sonrío, se seca el sudor de la frente y levanta el lienzo.

ESC. 12 - EXT - PLAZA - DÍA

Julián, sentado en su banquito, tiene a su lado 4 cuadros con diferentes dibujos: un bosque, una vista al Ávila, una playa y un retrato femenino.

Se van acercando varias personas y les compran los cuadros del Ávila y del bosque. Julián sonrío contento.

Shen se acerca nuevamente, toma el cuadro de la playa y hace un gesto de aprobación.

JULIÁN

¿Qué?

SHEN

Esto sí es el trabajo de un artista.

Shen asiente con la cabeza y Julián sonríe.

SHEN (CONT'D)
¿Y ese? es diferente.

Shen levanta el cuadro del retrato y se lo muestra a Julián.

JULIÁN
Sí. No sé por qué lo pinté, ni
siquiera soy bueno con los
retratos.

SHEN
Me lo llevaría, pero siento que
merece estar contigo.

Shen le da el cuadro a Julián y acerca su mano al bolsillo
para pagar el otro cuadro. Julián lo detiene.

JULIÁN
No, lléveselo. De mi parte.

SHEN
Gracias.

Shen hace una reverencia de agradecimiento y se va con el
cuadro de la playa. Julián toma el retrato y comienza a
caminar con una sonrisa en el rostro.

ESC. 13 - EXT - CALLE - DÍA

Julián camina por la misma calle del día anterior y vuelve a
ver al grupo de gente reunida. Curioso, se acerca a ellos y
ve que están observando a una chica que termina de tocar
cello. Todos aplauden, ella hace reverencia. Julián,
dubitativo, mira el retrato y nota la similitud con la
chica. Ella termina de hacer la reverencia y cuando sube la
mirada, ve la muñeca de Julián con la pulsera. Ambos quedan
atrapados en sus miradas sin emitir ningún sonido.

FADE OUT

V.6. Propuesta visual

V.6.1. Dirección de Fotografía

Para el diseño de fotografía de este cortometraje, se decide emplear en gran medida la luz natural del día, debido a que la mayoría de las localizaciones son en espacios abiertos y si bien se trata de un corto de ciencia ficción, se pretende llevar a un estilo más independiente y naturalista, sin iluminación de alto contraste o similares. Se utilizan, no obstante, luces de apoyo, rebotadores y difusores, que ayudan a dirigir y a controlar un poco más la luz proveniente de la fuente solar.

Por otro lado, en el caso de los espacios cerrados y oscuros, como la casa del protagonista de la historia, se distribuyen distintas luces pequeñas direccionadas a puntos en particular para mantener el ambiente oscuro, como se vería en la vida real, pero cuidando los rostros y la utilería del set. Así, el uso de luces es netamente para proporcionar la iluminación necesaria, pero manteniendo siempre su naturalidad. Esto se utiliza en la parte del bloqueo creativo del personaje, ya que es un recurso narrativo para demostrar la oscuridad en la que se encuentra su mente y su entorno.

Para las escenas con mayor carga de ciencia ficción, se aplica la luz azul, debido a su estrecha relación con la tecnología. Y para el lobby, que es el escenario más ligado a este género cinematográfico, se pretende colocar únicamente una luz cenital que encierre al personaje y lo vuelva totalmente ajeno al lugar, generando a su vez, ansiedad tanto en él como en la audiencia.

V.6.2. Dirección de Arte

Como es habitual dentro del género cinematográfico de ciencia ficción, la materialización visual de los inventos científicos dentro de sus extensas obras audiovisuales, deben propasar los límites de la imaginación, para así transportar al espectador a una atmósfera nueva y futurista. Es por eso que la propuesta de arte para el cortometraje que se presenta en este Trabajo de Grado resulta clave, ya que por medio de ella se representan con éxito o no las características que definen al género de ciencia ficción.

La propuesta de arte que se evalúa para este cortometraje, se trata de un híbrido entre dos estilos: el bohemio y el *steampunk*. La finalidad de este híbrido es generar un contraste que resulte interesante y diferente. En primer lugar, se busca un estilo bohemio en la mayoría de las localizaciones que son afines a Julián, el personaje principal de la historia, donde se pueden encontrar lugares muy conectados con la naturaleza y que denotan el paso del tiempo.

El estilo bohemio es desordenado y pintoresco, y surgió como un movimiento que fue adoptado por artistas e intelectuales en el siglo XIX. Por su estrecha relación con lo artístico, dicho estilo se ligó con el perfil de Julián, un pintor frustrado en busca de su creatividad.

Por otro lado, el género steampunk es un subgénero de la ciencia ficción que surgió como una ironía ante el género *cyberpunk* en la década de 1980. La idea central de este estilo es que la tecnología a vapor aún es predominante, y su estética se basa en Londres y en la época victoriana. Un ejemplo de este se encuentra gráficamente explícito en la película *Hugo* (2011), de Martin Scorsese, en donde se puede observar un estilo aparentemente antiguo, pero en donde se encuentran elementos futuristas característicos de la ciencia ficción, como los autómatas, una especie de androide. Este estilo se utiliza entonces en ciertos elementos de arte, como en el casco que consigue Julián para entrar en su mente.

La paleta de colores varía considerablemente en la escala cromática, y va desde colores vivos y pasteles en las escenas dentro la mente de Julián, hasta colores fríos y opacos en el plano real de su vida, conservando sin embargo, la independencia de colores y el lado artístico que predomina tanto en el personaje como en el cortometraje en general.

V.6.3. Utilería y Atrezzo

Los diferentes elementos de utilería y atrezzo van de la mano con los estilos antes descritos: el bohemio y el steampunk. Por ejemplo, en el caso del casco que Julián utiliza para entrar a su mente, se hace un diseño especial que contenga el estilo steampunk; y en el caso de las pinturas que realiza y sus respectivos embalajes, se mantiene el estilo bohemio con muchos elementos característicos de este, como los colores o los materiales. Para esto, es necesaria su búsqueda en

mercados de pulgas y por medio de contactos que efectúan préstamos y alquileres de caballetes, óleos, pinceles, y distintos elementos que ayuden a evocar el entorno de un pintor.

V.6.4. *Vestuario*

El vestuario en este cortometraje es una representación gráfica de la personalidad de los personajes. Julián, mantiene un estilo bohemio, con ropa holgada que vaya dentro de la paleta de los colores neutros: bien hacia negros, marrones, violetas y azules. Natalia, su coprotagonista, viste más bien con ropa fresca, de colores vivos y de cortes suaves. Trajes con movilidad como faldas o vestidos cortos, y mezclas de colores particulares que puedan no combinar para incrementar la rareza del personaje.

Por otro lado, Shen, se viste como un anciano aparentemente normal, pero con pequeños elementos que reflejen sutilmente una mezcla entre la cultura asiática y el estilo steampunk. De modo que se pueden encontrar sombreros asiáticos, tirantes, lentes y accesorios similares que enfatizan su relevancia en la historia.

V.6.5. *Planimetría*

En cuanto a la planimetría, se busca una estética cinematográfica muy rica visualmente, en donde predominen los planos simétricos, con poca profundidad de campo en algunos casos, y con diferentes e interesantes perspectivas.

Se cubre todo el rango visual con distintas escalas de planos, que varían desde los planos detalle para hacer énfasis en ciertos elementos, hasta los planos generales para poner en contexto al espectador y aprovechar al máximo las cualidades de las localizaciones. Asimismo, los movimientos de cámara buscan ser suaves y casi imperceptibles, con excepción de las cámaras en mano, que dan mayor vibración a las escenas.

Los lentes utilizados incluyen angulares entre 16 y 24 milímetros; normales para evocar la cercanía al personaje (50mm) y teleobjetivos para separar al personaje del fondo y enfocar así la atención únicamente en él.

V.6.6. Montaje

A nivel de edición y montaje, el cortometraje debe mantener un ritmo fluido que no permita aburrir en ningún instante. De esta forma, el guion está elaborado con la intención de ser rico en diversidad de planos y situaciones que hacen factible contar la historia por medio de diferentes técnicas. Una de ellas es el “montaje estilo videoclip”, el cual engloba un conjunto de tomas de la misma escena, montadas sobre una canción, generando así una edición rítmica.

Otra de las técnicas de edición empleada son las transiciones por cortes de acción, que se apoyan en acciones rápidas del personaje para saltar de una localización a otra de manera limpia y abrupta. Así, si un plano termina con el inicio de una caída, el siguiente plano de la nueva escena comienza con el final de dicha caída, bien sea desde el mismo u otro punto de vista.

V.6.7. Colorización

El recurso narrativo que aporta esta parte de la postproducción es crucial a la hora de evocar ciertos sentimientos y épocas. La razón de esto se encuentra en la idea de que Julián viaja dentro su mente en búsqueda de su creatividad, y pasa por distintos recuerdos en diferentes momentos, lugares y épocas de su vida. Es por eso que se torna necesario diferenciar y poner en contexto, por medio del color, todas aquellas escenas y experiencias de la vida del personaje.

El color está enfocado en la corrección de ciertos cambios de luz producidos por la luz natural con la que se trabaja, con el fin de generar atmósferas mágicas que envuelvan al personaje y al espectador en el mismo sueño surreal por el que pasa Julián. De esta forma, es posible encontrar cambios de colores drásticos y fantasiosos ligados a los tonos rosa, aguamarina y violeta.

V.6.8. Animación

A nivel de post producción y efectos especiales, el cortometraje, si bien mantiene una estética naturalista y real, también responde a la necesidad de enfatizar el género de ciencia ficción, por lo que se busca, por medio de la animación en ciertos planos, incrementar los elementos *sci-fi* que presenta el corto, bien sea agregando luz al casco para dar la alusión de que funciona y posee un mecanismo interno, como también por medio de las transiciones. El corto tiene la particularidad de unificar las escenas dentro de la mente de Julián por medio de cortes que comienzan una

acción en un plano y la concluyen en el siguiente pero de otro momento y lugar. Para ayudar el efecto y darle mayor énfasis al hecho de que esto sucede gracias a un sistema electrónico, se aplican transiciones en forma de *glitch* o falla electrónica.

V.7. Propuesta sonora

V.7.1. Audio

El audio es grabado dependiendo de la locación: para lugares cerrados y en donde se tenga control sobre el ruido, se utiliza un micrófono unidireccional de tipo zoom. En lugares abiertos, es necesario utilizar micrófonos de balita con cada personaje, para garantizar que sus diálogos se escuchen secos y limpios. También, el micrófono zoom, es usado para grabar sonido de ambiente que va de fondo bajo el diálogo, con el fin de contextualizar aun más las situaciones. Todo el sonido que se recolecte luego se lleva a una consola de sonido que transforma el audio de analógico a digital, para ser editado, montado y mezclado posteriormente en postproducción. Se utilizan también sonidos de foley para momentos en donde ocurran efectos especiales y para acompañar las acciones cuando no se hayan recogido bien al momento con otro micrófonos.

V.7.2. Música

La música del cortometraje es completamente original, compuesta y producida por David García, a través de la utilización de herramientas caseras digitales de producción musical como controladores midi, sampleos de sonido, instrumentos digitales y plugins de efectos (delay, reverb, compresión, etc). Se utilizan los softwares de audio Logic Pro X y Reason para grabar editar y mezclar tanto la música como el resto de los sonidos del cortometraje.

La banda sonora alberga piezas con influencias tomadas de géneros musicales como el rock indie (guitarras y baterías cíclicas y simples) y la música electrónica (sintetizadores, beats digitales y efectos). Para escenas particulares se crean ambientaciones sonoras utilizando las mismas herramientas digitales e instrumentos como violines, pianos, percusión menor, efectos de baja frecuencia, entre otros; con el fin de transmitir sensaciones coherentes con la acción que se vaya desarrollando y así generar acentos dramáticos en momentos específicos.

Se cuenta además con la colaboración musical de artistas nacionales, los cuales prestan sus canciones para ser utilizadas en diferentes momentos del corto. Entre los artistas se incluye el cantautor venezolano Vargas, el cual combina elementos de rock, soul, electrónica y jazz con el pop, para crear un sonido fresco que varía entre la utilización de instrumentos reales como guitarras y pianos e instrumentos digitales como sintetizadores y *drum machines*.

El dúo caraqueño San Tomé también forma parte del repertorio del cortometraje. Esta agrupación experimenta con géneros como el pop y el rock *indie*, agregando con gran protagonismo sintetizadores que combinan con voces que recuerdan al *happy punk* de los noventa.

El último artista es el cantautor y productor caraqueño, Carlos Poletto, cuyo sonido se basa en una combinación pop y jazz, con una instrumentación orgánica que experimenta con sonidos acústicos.

El cellista profesional de origen cubano, Raudol Palacios, presta también una pieza de solo cello, que es utilizada en el montaje final en el que la protagonista simula tocar cello en una plaza.

En resumen, la musicalización completa del cortometraje incluye la creación de música instrumental original compuesta únicamente para el corto, así como piezas de artistas colaboradores, con pleno permiso de su autoría, para añadir mayor dinamismo y frescura a la historia, específicamente en los montajes más rítmicos.

Es así como el cortometraje posee una estética basada en la combinación de elementos digitales con otros más orgánicos; es decir, instrumentos como sintetizadores, baterías digitales y sampleos, manteniendo una estrecha relación con otros instrumentos acústicos como violines, cellos, violas, pianos y guitarras, los cuales representan la parte orgánica de la estética musical, formando así una atmósfera de armonía ideal entre la ciencia ficción y la leyenda del Hilo Rojo.

V.8. Desglose de necesidades de producción

- Transporte.
- Mesa para catering y maquillaje.
- Comida.
- Sillas para el personal.
- Bolsas de basura grandes.
- Papel higiénico.
- Paraguas grandes.
- Sábanas o mantas para cubrir equipos.
- Termos grandes de agua.
- Termos grandes de Nestea o papelón con limón.
- Termos de café.
- Vasos plásticos.
- Platos desechables.
- Servilletas.
- Cubiertos desechables.
- Toallitas húmedas.
- Refrigerio dulce y salado.
- Toallas para los actores.
- Toldo grande.
- Tirro.
- Cinta plástica.
- Ganchos y pinzas.
- Extensiones de corriente.
- Tijeras.
- Claqueta.
- Marcadores.
- Hoja de script.
- Banquitos.
- Mecatillo.
- Espejos.
- Gasolina.
- Planta eléctrica.
- Discos duros.
- Laptop.
- Transporte.
- Cavas.
- Cargadores de teléfono.
- Bandejas.
- Papel higiénico.
- Jabón de mano.

V.9. Desglose de necesidades de producción por escena

Escena: #1 - Día.

Descripción de escena: Julián camina frente a diferentes murales.

Lugar: Murales, UCV.

Personajes: Julián	Utilería/escenografía: 5 Cuadros 1 Banquito	Vestuario: Julián: Camisa estampada, pantalón negro y botas negras	Iluminación: Luz natural
Sonido: Sonido ambiente Música	Efectos especiales:	Equipos técnicos: Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #2 - Día.

Descripción de escena: Julián en la plaza intentando vender algunos cuadros.

Lugar: Plaza Don Bosco.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián Shen Extras	1 Banquito 5 Cuadros	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras Shen: camisa blanca, tirantes negros, pantalones color mostaza, sombrero negro y zapatos negros	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido directo Sonido ambiente Música		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #3 - Día.

Descripción de escena: Julián camina cerca de un conglomerado de personas.

Lugar: Plaza Don Bosco 2.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián Extras	Cello Estuche del cello 5 Cuadros Banquito	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido ambiente Sonido directo Música		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #4 - Día

Descripción de escena: Julián llega a un callejón y se topa con un basurero lleno de artefactos electrónicos.

Lugar: Callejón de UCV.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián	Basura Caja con casco viejo Cartelito de metal 5 Cuadros	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido directo Sonido ambiente		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #5 - Noche

Descripción de escena: Julián está en su casa intentando pintar, no lo logra y se prueba el casco.

Lugar: Casa de Pedro Medina, El Cafetal.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián	5 Cuadros Caja del casco 1 Mesa 1 botella de vino 2 Lienzos vacíos 1 Caballete 2 Sillas 6 Pinceles 8 Pinturas (azul, amarillo, verde, rojo, morado, naranja, blanco y negro) 1 Paleta de pintura	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras	Luz artificial Maleta de luces
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Casco activándose Sonido ambiente Sonido directo Música	Luz azul en la caja Luz en el casco	Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom Gelatina azul 1 Dana Dolly	

Escena: #6 - Noche

Descripción de escena: Julián aparece en un cuarto negro y se escucha una voz en el fondo.

Lugar: Teatro, Jardín Botánico

Personajes: Julián Eva	Utilería/escenografía:	Vestuario: Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras	Iluminación: Luz cenital Maleta de luces
Sonido: Voz en off de Eva Sonido directo	Efectos especiales:	Equipos técnicos: Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom Gelatina azul	

Escena: #7 - Día

Descripción de escena: Julián aparece repentinamente en un bosque sin entender lo que sucedió.

Lugar: Jardín Botánico.

Personajes: Julián Natalia	Utilería/escenografía: Rama	Vestuario: Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras Natalia: camisa estampada, chaqueta de blue jean, falda y medias coloridas	Iluminación: Luz natural
Sonido: Sonido directo Sonido ambiente	Efectos especiales:	Equipos técnicos: Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #8 - Día

Descripción de escena: Natalia y Julián en una casa abandonada cerca de la playa.

Lugar: Casa en ruinas de la playa, La Guaira.

Personajes: Julián Natalia	Utilería/escenografía: Casa abandonada Pared oculta Dibujo de palitos	Vestuario: Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras Natalia: camisa estampada, chaqueta de blue jean, falda y medias coloridas	Iluminación: Luz natural
Sonido: Sonido directo Sonido ambiente	Efectos especiales:	Equipos técnicos: Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #9 - Día

Descripción de escena: Natalia y Julián jugando en el mar.

Lugar: Playa Anare, La Guaira.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián Natalia	1 Banquito de color aguamarina	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras Natalia: camisa estampada, chaqueta de blue jean, falda y medias coloridas	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido directo Sonido ambiente Música		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #10 - Día

Descripción de escena: Natalia y Julián aparecen en una azotea de un edificio.

Lugar: Azotea Edificio, El Cafetal.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián Natalia	1 Banquito de color aguamarina Murito de la azotea	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras Natalia: camisa estampada, chaqueta de blue jean, falda y medias coloridas	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Ruido de alarma Sonido directo Sonido ambiente Música	Distorsión de imagen	Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #11 - Noche

Descripción de escena: Julián se quita el casco rápidamente y comienza a pintar.

Lugar: Casa de Pedro Medina, El Cafetal.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián	5 Cuadros Caja del casco 1 Mesa 1 botella de vino 2 Lienzos vacíos 1 Caballete 2 Sillas 6 Pinceles 8 Pinturas (azul, amarillo, verde, rojo, morado, naranja, blanco y negro) 1 Paleta de pintura	Julián: camisa estampada, pantalón negro y botas negras	Luz artificial Maleta de luces
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido directo Sonido ambiente Música		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #12 - Día

Descripción de escena: Julián vende los cuadros en la plaza.

Lugar: Plaza Don Bosco.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián Shen Extras	1 Banquito 4 Cuadros (Un bosque, una azotea con vista al Ávila, un retrato de Natalia y una casa en la playa) Billetes Bolso	Julián: camisa estampada azul, pantalón de jean y botas negras Shen: camisa blanca, pantalón, sombrero y zapatos negros	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido directo Sonido ambiente Música		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: #13 - Día

Descripción de escena: Julián se acerca hacia un grupo de personas y descubre a Natalia.

Lugar: Plaza Don Bosco 2.

Personajes:	Utilería/escenografía:	Vestuario:	Iluminación:
Julián Natalia Extras	1 cello 1 retrato de Natalia	Julián: camisa estampada azul, pantalón de jean y botas negras Natalia: camisa rosa, falda verde, medias coloridas y sweater azul	Luz natural
Sonido:	Efectos especiales:	Equipos técnicos:	
Sonido directo Sonido ambiente Música		Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom 1 Dana Dolly	

Escena: Extra Créditos - Noche

Descripción de escena: Shen juega con el hilo rojo junto con unas velas.

Lugar: Teatro, Jardín Botánico.

Personajes: Shen	Utilería/escenografía: 1 Hilo rojo 6 Velas	Vestuario: Shen: camisa negra.	Iluminación: Maleta de luces Luz de las velas
Sonido: Música	Efectos especiales:	Equipos técnicos: Cámara 1 Trípode 3 Rebotadores 1 Balita 1 Boom	

V.10. Guion técnico

ESC. 1 – MONTAJE: CALLES DE LA CIUDAD – DÍA				
Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
1.1	PG - Travelling side.	Julián camina frente a un mural colorido.		Ambiente. Música.
1.2	PE - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.3	PG - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.4	PE - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.5	PA - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.6	PA - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.7	PE - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.8	PE - Travelling side.	*Misma acción que plano 1.1 pero distinto mural.		Ambiente. Música.
1.9	GPG - Travelling side.	Julián camina por un espacio grande y solo.		Ambiente. Música.
1.10	PG - Travelling side.	Julián baja unas escaleras.		Ambiente. Música.

ESC. 2 – EXT – PLAZA – DÍA

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
2.1	PG – Travelling side.	Julián llega a una plaza, coloca el banquito en el suelo, los cuadros a los lados y se sienta a esperar. Pasan varias personas al frente y Shen se detiene y levanta un cuadro. Shen deja el cuadro en el suelo y se va. Julián se queda sentado un rato, toma sus cosas y se va.	- JULIÁN: ¿Se lo va a llevar Sensei? - SHEN: Me encantaría hijo, pero... siento que no tiene corazón. - JULIÁN: Es solo un cuadro señor. - SHEN: "Un pintor es un hombre que pinta lo que vende. Un artista, en cambio, es un hombre que vende lo que pinta." - JULIÁN: (Sarcástico) ¿Y eso de dónde lo sacó Sensei? ¿De una galleta de la fortuna? - SHEN: No hijo, Picasso.	Ambiente. Música.
2.2	PE – Travelling Side.	*Misma acción que plano 2.1.	*Mismo diálogo que plano 2.1.	Ambiente. Música.
2.3	PM (frontal Julián) – Paneo.	*Misma acción que plano 2.1.	*Mismo diálogo que plano 2.1.	Ambiente. Música.
2.4	PML (lateral Julián) – Paneo.	*Misma acción que plano 2.1.	*Mismo diálogo que plano 2.1.	Ambiente. Música.
2.5	PP (lateral Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 2.1.	*Mismo diálogo que plano 2.1.	Ambiente. Música.
2.6	PM (Shen) – Paneo.	Shen ve a lo lejos a Julián. Se detiene. Levanta el cuadro y lo mira con desgano.	*Mismo diálogo que plano 2.1.	Ambiente. Música.
2.7	PP (c Shen) – Cámara en	*Misma acción que	*Mismo diálogo que plano 2.1.	Ambiente.

	mano.	plano 2.6.		Música.
--	-------	------------	--	---------

ESC. 3 – EXT – CALLE – DÍA				
Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
3.1	PE – Travelling side.	Un grupo de gente aplaude con emoción. Julián pasa por detrás.		Ambiente. Música.

ESC. 4 – EXT – CALLEJÓN – DÍA				
Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
4.1	PG – Travelling in/out.	Julián camina por un callejón hasta llegar a una papelera. Lanza los cuadros a la papelera. Descubre una caja y saca un cartelito y un casco de ella. Los observa y los vuelve a dejar adentro. Sigue caminando y se detiene de repente.		Ambiente.
4.2	PA – Travelling in/out.	*Misma acción que plano 4.1.		Ambiente.
4.3	PMC – Cámara en mano.	Julián saca el cartelito, le sopla el polvo y saca luego el casco. Los observa y los vuelve a dejar en la caja.		Ambiente.
4.4	PE (lateral) – Travelling side.	*Misma acción que plano 4.1.		Ambiente.

4.5	PD – Cámara en mano.	Detalle del cartelito y el casco. Julián los saca y los observa.		Ambiente.
-----	----------------------	--	--	-----------

ESC. 5 – INT – CASA DE JULIÁN – NOCHE

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
5.1	PE – Travelling side.	Julián entra con la caja. La deja en una mesa, toma una botella de vino y se sienta frente al lienzo. Pinta por un rato hasta que frustrado lanza un pincel contra el lienzo. Se enciende una luz azul proveniente de la caja y Julián se levanta para acercarse a ella.		Ambiente. Música.
5.2	PML – Travelling side.	*Misma acción que plano 5.1		Ambiente. Música.
5.3	PM – Travelling in/out.	*Misma acción que plano 5.1		Ambiente. Música.
5.4	PML – Travelling side.	Julián se acerca a una mesa donde coloca el casco y toma la botella de vino para dirigirse al caballete.		Ambiente.
5.5	PM – Travelling side.	*Misma acción que plano 5.4.		Ambiente.
5.6	PP – Cámara en mano.	Julián sentado frente al caballete pinta frustrado hasta ver la		Ambiente. Música.

		luz. Luego se levanta.		
5.7	PD – Cámara en mano.	Detalle de la paleta de pintura y de Julián pintando sobre el lienzo.		Ambiente. Música.
5.8	PML – Travelling side.	La luz se enciende. Julián se acerca a la caja y toma el casco. Se lo coloca y le da golpes.		Ambiente. Música. Sonido del casco.
5.9	PM – Travelling side.	*Misma acción que plano 5.8.		Ambiente. Música. Sonido del casco.
5.10	PM – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 5.8.		Ambiente. Música. Sonido del casco.
5.11	PM – Cámara en mano. Contrapicado	Julián se agacha para sacar el casco de la caja.		Ambiente. Música. Sonido del casco.

ESC. 6 – INT – LOBBY – NOCHE				
Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
6.1	PG – Fijo.	Se enciende una luz cenital y Julián habla con Eva hasta que él se voltea para intentar salir.	- EVA (O.S): Bienvenido Julián, soy Eva. - JULIÁN: ¿Quién eres? ¿Qué es esto? - EVA (O.S): Te encuentras en tu mente: un universo creativo donde podrás explorar, crear y descifrar sus misterios más profundos y sus verdades más ocultas por un periodo de 15 minutos.	Voz robótica de Eva.

			<p>- JULIÁN: ¡Dime la verdad! ¿Dónde estoy? ¡Auxilio!</p> <p>- EVA (O.S): Muy bien Julián, sorprendernos por algo es el primer paso de la mente hacia el descubrimiento.</p> <p>- JULIÁN: ¿Mi mente? No entiendo nada de lo que estás diciendo.</p> <p>- EVA (O.S): Los límites de mi lenguaje son los límites de tu mente, Julián. En ella nace la idea y en ti, las ganas de hacerla realidad.</p> <p>- JULIÁN: ¿Entonces puedo pensar en irme de aquí?</p> <p>- EVA (O.S): La mente domina el cuerpo pero no siempre domina la mente. Recomendaría que uses sabiamente tus 15 minutos.</p> <p>- JULIÁN: ¿Y para qué quiero quedarme 15 minutos en este hueco negro?</p>	
6.2	PE – Fijo.	*Misma acción que plano 6.1.	*Mismo diálogo que plano 6.1.	Voz robótica de Eva.
6.3	PML – Fijo.	*Misma acción que plano 6.1.	*Mismo diálogo que plano 6.1.	Voz robótica de Eva.
6.4	PMC – Fijo.	*Misma acción que plano 6.1.	*Mismo diálogo que plano 6.1.	Voz robótica de Eva.
6.5	PPP – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 6.1.	*Mismo diálogo que plano 6.1.	Voz robótica de Eva.

ESC. 7 – EXT – BOSQUE – DÍA

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
7.1	PG – Travelling side.	Julián termina de dar el giro y aparece en un bosque colorido. Comienza a caminar hasta que descubre a Natalia. Le responde el saludo.	- JULIÁN: Eva ¿Qué hago aquí?	Ambiente.
7.2	PE- Travelling side.	*Misma acción que plano 7.1.	*Mismo diálogo que plano 7.1.	Ambiente.
7.3	PM – Travelling in/out	*Misma acción que plano 7.1.	*Mismo diálogo que plano 7.1.	Ambiente.
7.4	PP – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.1.	*Mismo diálogo que plano 7.1.	Ambiente.
7.5	PG – Travelling side.	Natalia desconcertada camina por el bosque. Se encuentra a Julián y lo saluda de lejos. Cuando le responde, Natalia corre hacia él.		Ambiente.
7.6	PM - Paneo	*Misma acción que plano 7.5.		Ambiente.
7.7	PG – Travelling side.	Natalia corre hacia Julián. Conversan y se sientan en una rama.	- NATALIA: ¿Quién eres tú? Yo no recuerdo nada de esto. ¿Y cómo puedes verme? - JULIÁN: ¿No debería? - NATALIA: ¡No! Se supone que estoy en mi mente y yo no te conozco, ni a ti ni a este sitio. A menos que... ¿tú sabes dónde estamos? - JULIÁN: Si, de hecho este lugar fue...	Ambiente.

			- NATALIA: ¡Ya va! Si tú sabes qué es este lugar eso quiere decir que... ¡No! - JULIÁN: ¿Qué sucede? - NATALIA: Debí escuchar a Eva cuando me lo advirtió. ¿y ahora cómo voy a conseguir mi música? No, no, esto no está bien.	
7.8	PE – Travelling side.	*Misma acción que plano 7.7.	*Mismo diálogo que plano 7.7.	Ambiente.
7.9	PP (overshoulder Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.7.	*Mismo diálogo que plano 7.7.	Ambiente.
7.10	PP (overshoulder Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.7.	*Mismo diálogo que plano 7.7.	Ambiente.
7.11	PG – Travelling side.	Natalia se sienta en una rama. Julián se agacha a su lado y conversan. Luego, Natalia se levanta y Julián la detiene con el brazo, continúan conversando hasta que Natalia empuja a Julián.	- JULIÁN: ¿Tú sabes quién es Eva? ¿De qué música hablas? - NATALIA: ¿La voz? ¡Claro! Si usas el casco hablas con ella ¡Duh! Pareciera que fuera tu primera vez aquí... Espera ¿esta es tu primera vez aquí? - JULIÁN: Supongo... - NATALIA: Bueno, tranquilo, es normal que no entiendas nada al principio. Aunque si te soy sincera, pensé que era la única aquí. - JULIÁN: Aún no me has dicho de qué música hablas.	Ambiente.

			<p>- NATALIA: Se supone que usas el casco para encontrar eso que anhelas... En fin, el punto es que Eva me advirtió que no debía usarlo tanto porque se sobrecargaba o algo así, pero bueno, yo necesito conseguir mi música y si tú no la tienes, me voy a otra parte.</p> <p>- JULIÁN: Ya va, o sea que ¿esto no es normal?</p> <p>- NATALIA: ¡No! Yo ni siquiera debería verte, ni estar aquí. ¡Ya va!... ¿y si yo estoy en tu mente, entonces quién está en la mía? ¿O sea que dejé a mi cerebro solo? No, no, no, yo necesito volver.</p> <p>- JULIÁN: ¿Pero volver a dónde?</p> <p>- NATALIA: ¡A MI MENTE!... mira, por qué no dibujas una puerta, una ventana, un carro, lo que sea, anda.</p> <p>- NATALIA (CONT'D): No me voy a quedar encerrada aquí para siempre. Yo tengo una vida ¿sabes? ¿Y si se me acaba el tiempo? ¿Cuánto te queda a ti?</p> <p>- JULIÁN: Bueno, menos de 15 minutos seguramente.</p> <p>- NATALIA: Ok, eso quiere decir que tenemos tiempo. Piensa en algo, lo que sea, un lugar, algo. Quizás funcione.</p> <p>- JULIÁN: No sé hacerlo.</p> <p>- NATALIA: (desesperada) ¿Pero qué te</p>	
--	--	--	--	--

			cuesta pensar? ¡PIENSA!	
7.12	PA – Travelling side.	*Misma acción que plano 7.11.	*Mismo diálogo que plano 7.11.	Ambiente.
7.13	PM – Travelling in/out.	Natalia se sienta en una rama y conversa con Julián. Repentinamente se levanta y Julián la detiene con la mano.	*Mismo diálogo que plano 7.11 – hasta: -NATALIA: Se supone que usas el casco para encontrar eso que anhelas... En fin, el punto es que Eva me advirtió que no debía usarlo tanto porque se sobrecargaba o algo así, pero bueno, yo necesito conseguir mi música y si tú no la tienes, me voy a otra parte.	Ambiente.
7.14	PP (Julián) - Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.13.	*Mismo diálogo que plano 7.13.	Ambiente.
7.15	PP (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.13.	*Mismo diálogo que plano 7.13.	Ambiente.
7.16	PMC (Two shot) - Cámara en mano.	Natalia se levanta de la rama y Julián la detiene con la mano. Conversan hasta que Natalia empuja a Julián.	*Mismo diálogo que plano 7.11, desde: - JULIÁN: Ya va, o sea que ¿esto no es normal? ... hasta: - NATALIA: (desesperada) ¿Pero qué te cuesta pensar? ¡PIENSA!	Ambiente.
7.17	PP (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.16.	*Mismo diálogo que plano 7.16.	Ambiente.
7.18	PP (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 7.16.	*Mismo diálogo que plano 7.16.	Ambiente.

ESC. 8 – EXT – CASA EN LA PLAYA – DÍA

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
8.1	PG – Travelling side.	Julián cae sentado en el suelo de una casa abandonada. Se levanta rápido. Habla con Natalia y ella sale de cuadro seguida por él.	- NATALIA: ¿De verdad? De todas las cosas que pudiste pensar ¿Esto? - JULIÁN: ¿Bueno pero qué iba a saber yo que se iba a hacer real? - NATALIA: Ay, dime la verdad, tu lo que querías era verme en bikini. - JULIÁN: (tartamudo) No, o sea, es que... - NATALIA: No y además este lugar tan feo. Tú de verdad debes tener la peor imaginación del mundo.	Ambiente.
8.2	PA – Travelling side.	*Misma acción que plano 8.1.	*Mismo diálogo que plano 8.1.	Ambiente.
8.3	PML (Julián) – Paneo.	*Misma acción que plano 8.1.	*Mismo diálogo que plano 8.1.	Ambiente.
8.4	PML (Natalia) – Paneo.	*Misma acción que plano 8.1.	*Mismo diálogo que plano 8.1.	Ambiente.
8.5	PMC (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que Plano 8.1	*Mismo diálogo que Plano 8.1	Ambiente.
8.6	PMC (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 8.1.	*Mismo diálogo que plano 8.1.	Ambiente.
8.7	PPP – Fija.	Natalia y Julián caminan hacia otra parte de la casa, vista desde el hueco de una pared.		Ambiente.

8.8	PE (de espalda) – Travelling in/out.	Julián y Natalia se acercan a la orilla de la casa. Natalia se sienta. Julián se sienta después. Luego, Natalia le toca la nariz a Julián y ambos se levantan, Julián la toma de la mano y salen del cuadro.	<p>- JULIÁN: (Desesperado) Mira, todo está increíble pero yo no sé para qué es esto en realidad, ni por qué estoy aquí, ni por qué estás tú aquí, nada, no entiendo nada.</p> <p>- NATALIA: (suspira) Ven.</p> <p>- NATALIA (CONT'D): Estamos dentro de tu mente. Digamos que existe alguna manera cósmica o qué se yo, en la que al ponerte el casco puedes venir aquí y crear lo que quieras por un tiempo determinado. No sé como funciona, yo simplemente un día abrí la puerta y el casco estaba allí. Pensé que había sido una broma de mis vecinos pero al final nadie lo reclamó así que me lo quedé y aquí estoy.</p> <p>- JULIÁN: ¿Pero por qué alguien inventaría algo así?</p> <p>- NATALIA: ¿Mi teoría? No te vayas a burlar... ¡extraterrestres! Yo creo que los dejaron una noche regados por toda la ciudad y bueno, nosotros solo fuimos afortunados.</p> <p>- JULIÁN: ¿Y por qué nosotros?</p> <p>- NATALIA: ¿Y por qué no? Además, me gusta creer que despierto más creativa, o por lo menos eso es lo que dice la gente cuando toco. Aunque en teoría no puedes recordar nada de lo que pase aquí,</p>	Ambiente.
-----	--------------------------------------	--	--	-----------

			<p>pero no recordar no significa que no exista, ¿no?</p> <p>- NATALIA (CONT'D): Bueno, ¡vamos! Que esta playa se ve muy sabrosa como para quedarnos en esta casa tan fea.</p> <p>Julián se levanta.</p> <p>- JULIÁN: ¿Eres artista?</p> <p>- NATALIA: En la vida real.</p>	
8.9	PM (de espalda) – Travelling in/out.	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.
8.10	PG (lateral) – Travelling side.	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.
8.11	PA (lateral) – Travelling side.	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.
8.12	PE (frontal) – Travelling side. Contrapicado	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.
8.13	PM (frontal) – Travelling side. Contrapicado	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.
8.14	PP (oversoulder Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.
8.15	PP (oversoulder Natalia) –	*Misma acción que plano 8.8.	*Mismo diálogo que plano 8.8.	Ambiente.

	Cámara en mano.			
8.16	PG – Travelling side. Cenital.	Julián lleva a Natalia a una pared y se detienen. Julián le muestra un dibujo desgastado, conversan y al final Natalia lo jala del brazo.	<p>- JULIÁN: Solía venir de pequeño a esta casa con mi papá. Y aquí, justo aquí fue que decidí que quería ser pintor.</p> <p>- NATALIA: ¿Pintor? Nunca había conocido a uno. Pensé que eran más...</p> <p>- JULIÁN: ¿Guapos?</p> <p>- NATALIA: ¡Está increíble!</p> <p>- JULIÁN: No seas mentirosa, ¡es terrible! Tenía como 6 años cuando hice eso.</p> <p>- NATALIA: Bueno, yo ni calcando llego a eso.</p> <p>- JULIÁN: (nostálgico) Créeme que con un buen maestro se pueden hacer cosas muy interesantes.</p> <p>- NATALIA: Bueno quizás algún día él podría enseñarme también.</p> <p>-JULIÁN: No... mi maestro ya no está.</p> <p>-NATALIA: ¿Y qué pasó aquí? ¿Un tornado?</p> <p>-JULIÁN: El tiempo... el tiempo fue lo que pasó.</p> <p>-NATALIA: ¿Cómo así?</p> <p>-JULIÁN: Digamos que el tiempo y yo nos peleamos un día. Desde entonces he abandonado muchos recuerdos... como este.</p> <p>-NATALIA: Entonces creemos unos nuevos.</p>	Ambiente.
8.17	PA (lateral Natalia) – Travelling side.	*Misma acción que plano 8.16.	*Mismo diálogo que plano 8.16.	Ambiente.

8.18	PA (lateral Julián) – Travelling side.	*Misma acción que plano 8.16.	*Mismo diálogo que plano 8.16.	Ambiente.
8.19	PP (overshoulder Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 8.16.	*Mismo diálogo que plano 8.16.	Ambiente.
8.20	PP (overshoulder Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 8.16.	*Mismo diálogo que plano 8.16.	Ambiente.
8.21	PD – Cámara en mano.	Detalle del dibujo y de Julián tocándolo.		Ambiente.

ESC. 9 – EXT – PLAYA – DÍA				
Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
9.1	PG – Travelling side.	Natalia aparece junto a Julián en una playa. Ella corre hacia el agua quitándose la camisa y entra al mar. Julián la sigue.	- NATALIA: ¡Vente!	Ambiente.
9.2	PE – Travelling side.	*Misma acción que plano 9.1.	*Mismo diálogo que plano 9.1.	Ambiente.
9.3	PM (overshoulder Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 9.1.	*Mismo diálogo que plano 9.1.	Ambiente.
9.4	PE – Paneo.	Julián y Natalia juegan en la playa.		Ambiente. Música.

9.5	PM - Paneo	*Misma acción que plano 9.4.		Ambiente. Música.
9.6	PE – Cámara en mano.	Julián y Natalia juegan en la orilla con las rocas.		Ambiente. Música.
9.7	PM – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 9.6.		Ambiente. Música.
9.8	PP – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 9.6.		Ambiente. Música.
9.9	GPG – Travelling side.	Aparece un banquito. Julián lo observa paralizado hasta que una ola los revuelca.	- NATALIA: ¿Julián? - NATALIA (CONT'D): ¡¿Julián?!	Ambiente.
9.10	PE – Travelling side.	*Misma acción que plano 9.9.	*Mismo diálogo que plano 9.9.	Ambiente.
9.11	PM – (two shot) Travelling side.	*Misma acción que plano 9.9.	*Mismo diálogo que plano 9.9.	Ambiente.
9.12	PP (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 9.9.	*Mismo diálogo que plano 9.9.	Ambiente.
9.13	PP (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 9.9.	*Mismo diálogo que plano 9.9.	Ambiente.

ESC. 10 – EXT – AZOTEA – DÍA

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
10.1	PG (de espalda) – Travelling in/out.	Julián y Natalia aparecen en una azotea. Natalia se emociona y camina hacia el frente. Julián	- NATALIA: Tu mente es mil veces más cool que la mía ¡Wao! - NATALIA (CONT'D): ¡Mira esto!	Ambiente.

		<p>se queda en el sitio. Natalia juega en el borde y Julián explota de ira y le grita, lo que hace que Natalia se baje y se siente indignada en el murito de la azotea.</p>	<p>- NATALIA (CONT'D): Ay sí, ¿me vas a decir que le tienes miedo a las alturas? Miedoso. - JULIÁN: Nati, bájate por favor. - NATALIA: ¡¿Qué?! Tu lo que tienes es miedo, gallina. -JULIÁN: ¡No tengo miedo! Bájate por favor. - NATALIA (burlona) ¡Cua, cua, cua, cua, cua! - JULIÁN: Por favor... Natalia. - JULIÁN (CONT'D): ¡BÁJATE YA! - JULIÁN (CONT'D): Aquí fue... - NATALIA: ¿Aquí fue qué? - JULIÁN: Aquí fue la última vez que vi a mi papá. - NATALIA: (sorprendida) Yo no sabía que... - JULIÁN: ¿Pero qué vas a saber tú de la vida Natalia? - NATALIA: Tú no me conoces Julián. - JULIÁN: ¿Y qué tengo que conocer de ti que ya no haya hecho? ¿Ah? Eres simplemente una chica que por lo visto no tiene nada más interesante que hacer en su vida real que prefiere estar metida dentro de su mente saltando y hablando idioteces una y otra vez. Eres infantil, superficial y lo único que te interesa eres tú y tu supuesta "música". Seguramente que la única persona con la que has mantenido una conversación seria es conmigo y es porque estamos en mi mente.</p>	
--	--	---	---	--

			¿Acaso sabes lo que se siente que todo se vaya a la mierda en un segundo? Que lo único que recuerdas de ese momento es un maldito banco y el hecho de que pudiste hacer algo pero te quedaste paralizado? Dime aquí ¿cuándo tú has vivido algo parecido? ¡Dime!	
10.2	PE (de espalda) – Travelling in/out.	*Misma acción que plano 10.1.	*Mismo diálogo que plano 10.1.	Ambiente.
10.3	PML (Natalia) – Paneo.	*Misma acción que plano 10.1.	*Mismo diálogo que plano 10.1.	Ambiente.
10.4	PML (Julián) – Paneo.	*Misma acción que plano 10.1.	*Mismo diálogo que plano 10.1.	Ambiente.
10.5	PP (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 10.1.	*Mismo diálogo que plano 10.1.	Ambiente.
10.6	PP (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 10.1.	*Mismo diálogo que plano 10.1.	Ambiente.
10.7	PD – Travelling in/out.	Detalle del banquito solo y con Natalia sobre él.		Ambiente.
10.8	PG (de espalda) – Travelling side.	Julián se sienta en el murito junto a Natalia y conversan. Julián le da su pulsera a Natalia y repentinamente una alarma comienza a sonar y ambos se van distorsionando hasta al final darse un beso y desaparecer.	- JULIÁN: Perdón... con las pinturas no tengo que medir mis palabras. - NATALIA: Lo bueno de esto es que no tienes que recordar nada. - JULIÁN: Pero yo sí quiero recordar. Perdón. - NATALIA: Créeme, es imposible. En realidad yo no estoy aquí para buscar mi música ¿sabes?... Uso el	Ambiente. Música.

			<p>casco todos los días porque es la única forma de ver a mi hermana.</p> <p>- JULIÁN: Te juzgué mal.</p> <p>- NATALIA: Cada vez que entro tengo la esperanza de que pueda responderme, pero es imposible. ¿Sabes lo que es ver a la persona que más amas y que no sepa que existes? Al parecer estar aquí es lo único que me hace pensar que todo está bien otra vez.</p> <p>- JULIÁN: ...¿Y si no lo es?</p> <p>- NATALIA: ¿Cómo así?</p> <p>- JULIÁN: ¿Y si venir aquí es precisamente lo que evita que todo esté bien en tu vida?</p> <p>- NATALIA: ¿Entonces cuál sería el propósito del casco?</p> <p>- JULIÁN: Quizás es exactamente eso. Demostrarnos que no lo necesitamos.</p> <p>- NATALIA: Quizás.</p> <p>- NATALIA (CONT'D): ¡No! ¿Tú tienes esta pulsera? No me lo vas a creer.</p> <p>- JULIÁN: ¿Qué cosa?</p> <p>- NATALIA: Nah, historias de abuelitos.</p> <p>- JULIÁN: Mis favoritas.</p> <p>- NATALIA: Me vas a llamar cursi. Suficiente con la vista ¿no?</p> <p>- JULIÁN: No, en serio, dime.</p> <p>- NATALIA: Bueno. Mi abuelo solía contarnos a Sandra y a mí una leyenda asiática que cuenta que existe un hilo rojo atado al meñique de dos personas. El</p>	
--	--	--	---	--

			<p>hilo se puede estirar o contraer pero nunca romper y esto significa que ambos están destinados a estar juntos sin importar las circunstancias.</p> <p>- NATALIA (CONT'D): Después de eso mi abuelo nos regaló a cada una unas pulseras idénticas a esa, pero, cuando ella perdió la suya yo le di la mía. Y desde entonces, nunca había visto a alguien que la usara.</p> <p>- JULIÁN: Ya llevo mucho tiempo usándola ¿sabes? y la verdad es que no creo que mi papá se moleste.</p> <p>- NATALIA: No tienes que...</p> <p>- JULIÁN: Ya va, ¿qué es esto?</p> <p>- NATALIA: Ahora entiendo la frase.</p> <p>-JULIÁN: ¿Qué frase?</p> <p>¡¿Qué pasa?!</p> <p>- NATALIA: La frase del casco: "El tiempo es el mejor autor: siempre encuentra un final perfecto."</p> <p>- JULIÁN: ¿Entonces así termina?</p>	
10.9	PE (de espalda) – Travelling side.	*Misma acción que plano 10.8.	*Mismo diálogo que plano 10.8.	Ambiente. Música.
10.10	PM (de espalda) – Travelling side.	*Misma acción que plano 10.8.	*Mismo diálogo que plano 10.8.	Ambiente. Música.
10.11	PG (frontal) – Travelling side. Contrapicado	*Misma acción que plano 10.8.	*Mismo diálogo que plano 10.8.	Ambiente. Música.

	.			
10.12	PM (frontal) – Travelling side. Contrapicado	*Misma acción que plano 10.8.	*Mismo diálogo que plano 10.8.	Ambiente. Música.
10.13	PP (overshoulder Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 10.8.	*Mismo diálogo que plano 10.8.	Ambiente. Música.
10.14	PP (overshoulder Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 10.8.	*Mismo diálogo que plano 10.8.	Ambiente. Música.
10.15	PD (cámara en mano.	Detalle de Julián colocándole la pulsera a Natalia.		Ambiente. Música.

ESC. 11 – INT – CASA DE JULIÁN – NOCHE

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
11.1	PP – Cámara en mano.	Julián se quita el casco rápidamente y se dirige al caballete.		Ambiente.
11.2	PE – Travelling side.	Julián se sienta frente al caballete y comienza a pintar desesperado hasta crear un cuadro. Finalmente se levanta emocionado.		Ambiente. Música.
11.3	PML – Travelling side.	*Misma acción que plano 11.2.		Ambiente. Música.

11.4	PM – Travelling in/out.	*Misma acción que plano 11.2.		Ambiente. Música.
11.5	PP – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 11.2.		Ambiente. Música.
11.6	PD – Cámara en mano.	Detalle de la paleta de pintura y de Julián pintando sobre el lienzo.		Ambiente. Música.

ESC. 12 – EXT – PLAZA – DÍA				
Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
12.1	PE – Travelling side.	Julián se encuentra sentado en el mismo lugar de la plaza con 4 cuadros alrededor. Varias personas se van acercando y le compran algunos.		Ambiente. Música.
12.2	PM – Travelling side.	*Misma acción que plano 12.1.		Ambiente. Música.
12.3	PP – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 12.1.		Ambiente. Música.
12.4	PD – Cámara en mano.	Detalle de Julián contando el dinero.		Ambiente. Música.
12.5	PD – Cámara en mano.	Detalle de los cuadros que vende.		Ambiente. Música.
12.6	PD – Cámara en mano.	Detalle de la pulsera.		Ambiente. Música.
12.7	PPP – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 12.1.		Ambiente. Música.

12.8	PM (clientes) – Paneo.	*Misma acción que plano 12.1.		Ambiente. Música.
12.9	PP (clientes) – Paneo.	*Misma acción que plano 12.1.		Ambiente. Música.
12.10	PG – Travelling side.	Shen se acerca y toma el cuadro de la playa. Le sonríe y conversan. Shen levanta el cuadro del retrato. Lo vuelve a dejar en su sitio. Julián le regala el cuadro de la playa, Shen hace una reverencia y se marcha. Julián se queda pensativo y luego se va por el lado contrario.	- JULIÁN: ¿Qué? - SHEN: Esto sí es el trabajo de un artista. - SHEN (CONT'D): ¿Y ese? es diferente. - JULIÁN: Sí. No sé por qué lo pinté, ni siquiera soy bueno con los retratos. - SHEN: Me lo llevaría, pero siento que merece estar contigo. - JULIÁN: No, lléveselo. De mi parte. - SHEN: Gracias.	Ambiente.
12.11	PE – Travelling side.	*Misma acción que plano 12.10.	*Mismo diálogo que plano 12.10.	Ambiente.
12.12	PM (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 12.10.	*Mismo diálogo que plano 12.10.	Ambiente.
12.13	PM (Shen) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 12.10.	*Mismo diálogo que plano 12.10.	Ambiente.
12.14	PP (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 12.10.	*Mismo diálogo que plano 12.10.	Ambiente.
12.15	PP (Shen) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 12.10.	*Mismo diálogo que plano 12.10.	Ambiente.

ESC. 13 – EXT – CALLE – DÍA

Plano	Descripción de plano	Acción	Diálogo	Sonido
13.1	PE – Travelling side.	Julián ve a las personas reunidas. Se acerca a ellas. Las aparta un poco y descubre que hay una chica terminando de tocar Cello. Julián mira el cuadro, ella mira la pulsera y ambos se quedan paralizados viendo el uno al otro.		Ambiente. Música.
13.2	PM (Julián) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 13.1.		Ambiente. Música.
13.3	PM (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 13.1.		Ambiente. Música.
13.4	PD – Cámara en mano.	Detalle de Natalia tocando el cello.		Ambiente. Música.
13.5	PP (Julián) - Cámara en mano.	*Misma acción que plano 13.1.		Ambiente. Música.
13.6	PP (Natalia) – Cámara en mano.	*Misma acción que plano 13.1.		Ambiente. Música.
13.7	PD – Cámara en mano.	Detalle del retrato.		Ambiente. Música.
13.8	PD – Cámara en mano.	Detalle de la pulsera.		Ambiente. Música.

V.11. *Ficha técnica*

Nombre del cortometraje: "Justo a Tiempo".

Formato: Cine digital.

Duración: 29 minutos.

- Guion Original: Laura Portela y Nuno Gomes.
- Dirección: Laura Portela.
- Producción Ejecutiva: Nuno Gomes.
- Producción General: Jesús Cera.
- Asistente de Producción: David García.
- Cámara: Nuno Gomes.
- 2da cámara: Luis Urbina.
- Foquista: Julián Calichio.
- Asistente de Cámara: Fernando Suárez.
- Dirección de Fotografía: Alejandro Iodice.
- Gaffer: Jesús Herrera.
- Dirección de Arte: Alfredo Correia.
- Equipo de arte: Paola Maldonado, Gabriel Machado.
- Maquillaje y Estilismo: Juan Ormeño.
- Máquina: Jesús Borges.
- Edición y Montaje: Laura Portela.
- Script: Catherine Peña.
- Vestuario: Edwin Zambrano.
- Corrección de color: José Ferrigno.
- Colorista Asistente: Paola Maldonado.
- Musicalización: David García.
- Sonido: David García e Isamir Hinojosa.

V.12. *Ficha artística*

- Julián: Pedro Medina.
- Natalia: Daniela Bueno.
- Shen: Jesús León Chang.
- Eva: Karen Bitton.
- Extras: personas mayores de 21 años.

V.13. *Psicología del personaje*

V.13.1. *Julián*

V.13.1.1. *Aspecto físico*

1. ¿Cuál es su nombre completo?

Julián Alejandro Martí.

2. Raza, sexo, edad:

Caucásico, masculino, 28 años.

3. Altura, contextura:

1.80 m, contextura delgada.

4. Color de cabellos, ojos, piel:

Rubio, ojos claros, piel blanca.

5. ¿Cómo es su voz?

Voz gruesa y grave pero no fuerte sino más bien tranquila.

6. ¿Cómo se viste habitualmente?

Utiliza por lo general *jeans* y monos holgados con franelas unicolor y sudaderas. En su casa anda en medias y en la calle utiliza zapatos gastados como botas de cuero.

7. ¿Cómo camina. Tics, manías?

Camina ligeramente retraído. A veces tiene un tic nervioso en la mano derecha.

8. ¿Qué lleva en sus bolsillos?

Las llaves de su casa.

V.13.1.2. Aspecto social

1. Nacionalidad. ¿En qué país vive?

Nació en Barcelona pero se mudó muy joven a Caracas.

2. Estrato social al que pertenece:

Es de clase social media-baja. Lo que gana le alcanza para vivir sin lujos. No tiene carro.

3. ¿Tiene hermanos?

No.

4. ¿Tiene amigos?

Sí, Carlos, el bartender del bar.

5. Sociabilidad. ¿Está de acuerdo con el medio que le rodea?

Julián es un individuo dentro de una sociedad desinteresada. Él no busca fama ni mayor reconocimiento que el que le puede dar una persona con gusto a cualquier tipo de arte. Es su interés y encuentra en él un escape del mundo materialista en el que vive. No está de acuerdo ni en desacuerdo, simplemente se ha tenido que adaptar a la sociedad, pero no comparte mucho con ella. Dentro de todo, Julián siente cierta superioridad ante el resto.

6. Ocupación o profesión:

Julián es pintor. Es lo que más le gusta hacer, vive de eso y para eso. Le gusta pintar su mundo interior, lo que piensa, lo que siente y lo que descubre en cada puesta de sol. Sus pinturas son reflejo del estado de su alma y por ello, puede que ciertas veces no cumpla las expectativas de su propio arte. Puede ser muy oscuro y muy iluminado según su estado de ánimo.

7. Educación:

Julián es bachiller y todo lo que sabe de arte lo aprendió de su padre.

8. Vida familiar. Padres, ¿viven? Relación con ellos:

Su padre era Francisco, un muralista que tras el abandono de su esposa y su incapacidad de cubrir los gastos de su casa y su hijo, entró en una depresión que lo llevó al suicidio. Francisco nació en Caracas y vivió mucho tiempo en Barcelona, donde estudió arte, pero en medio de una crisis financiera, decidió viajar de vuelta a Venezuela con su esposa y su hijo pequeño en busca de mejores oportunidades que al final no fueron encontradas. Era un hombre ambicioso y descontento con su vida, con episodios de depresión y una gran inconsistencia en su trabajo y su vida emocional. No volvió a casarse y a pesar de no ser un padre atento, era el orgullo de su hijo y su figura ideal. Era un hombre sonriente, amable, divertido en sus buenos momentos y de un bagaje cultural amplio.

Su madre es Amelia, una mujer joven, de cultura española muy marcada, que no se pudo adaptar jamás a la vida en Caracas y decidió viajar un verano a España a visitar a su familia, donde conoció a otro hombre con el que terminó quedándose.

Amelia siempre fue un alma libre. Una mujer de complejos. No estudió y por lo general tenía trabajos temporales, principalmente de mesera. Su hijo fue un accidente cuando ella tenía 19 años y nunca quiso dedicarse a buscarle un mejor futuro. Sentía cierta envidia por el gran apego que Julián sentía por su padre. Ahora vive en Tenerife con su esposo y una hija de 5 años. Amelia, tras enterarse de la muerte de Francisco, contactó de nuevo a Julián y trata constantemente de llamarlo para recuperar parte del tiempo perdido, pero él se niega a abrirse con ella.

9. Estado civil:

Julián es soltero. Ha tenido varias relaciones cortas y dos novias serias, siendo la última hace más de un año. Ambas fueron mayores que él y con la última terminó por su falta de aceptación y apoyo por lo que hace. De resto, mantiene relaciones de una noche con las cuales no busca más que sexo, pero entre su soledad siente un vacío sentimental que necesita llenar.

10. Religión. ¿es creyente, convencido o indiferente?

Julián no cree en la religión pero sí en Dios. Sin embargo es realmente indiferente ante el tema.

11. Viajes. Lugares visitados o vividos:

Vivió toda su infancia en Barcelona y se mudó a los 14 años para Caracas.

12. Ideas políticas:

Julián no está de acuerdo con el gobierno actual venezolano pero se vuelve también indiferente a él.

13. Pasatiempos. ¿Qué hace en su tiempo libre?

A Julián le gusta caminar y observar. Su hobby principal es ese: mirar a la gente e imaginarse la vida de cada uno. Le gusta crear mundos e ideas en su cabeza. Cuando no pinta escribe historias en papel con el objetivo de quizás algún día hacer un libro de eso. Es un hombre no amigable con la tecnología, llegando incluso a parecer atrapado en otra época. No usa redes sociales ni tiene un teléfono inteligente, solo un televisor pequeño en su casa, donde apenas se ven unos 10 canales. En las noches frecuenta un bar bohemio de la ciudad que queda cerca de su casa y donde comparte normalmente con su amigo Carlos, el Bartender.

14. Aficiones deportivas:

Ninguna.

15. En qué ciudad o pueblo vive. Aspecto de la casa. Nº de habitaciones. ¿cómo están amuebladas?

Julián vive en un anexo muy pequeño en la azotea de un edificio en Caracas. Tiene solo una habitación central donde se encuentra una pequeña cocina, un sofá-cama y sus instrumentos de pintura. Tiene además un baño pequeño y un patio/azotea que también utiliza de taller de pintura. La casa, a pesar de ser muy pequeña y humilde, está cargada de elementos artísticos y característicos que hacen que el lugar sea lindo y pintoresco. Es un poco desordenada pero sin perder la belleza propia del lugar.

16. ¿Dónde aprendió sus habilidades?

Su padre le enseñó todo lo que sabe.

17. ¿Tuvo modelos a los que seguir en su infancia o adolescencia?

Su modelo siempre fue su padre porque era la presencia más cercana que tenía. Además, ambos compartían el gusto por el arte y la hermosura de los murales de su padre hacían que Julián lo admirara. Así como le transmitió su buen gusto, también le transmitió su sensibilidad y por eso suele ser una persona susceptible.

18. ¿Cómo se lleva con la gente?

Se lleva bien. Habla lo básico con el fin de cumplir sus metas y proposiciones. Tiene empatía con su amigo del bar y con la dueña de la tienda de pinturas, con la que debe hablar a menudo para la compra de sus materiales. Pero con el resto, trata de no ser intrusivo y procura mantener relaciones de respeto. Es amable con sus compradores y depende mucho de su estado de ánimo. Le cuesta disimular.

V.13.1.3. Aspecto psicológico

1. ¿Quién es Julián?

Julián es una persona introspectiva, de pocas palabras y una amplia imaginación. Es un chico que se encuentra pasando aún el luto de su padre pero lo disimula siendo callado. No es abierto con las personas ni está acostumbrado a los cambios. Estos los recibe con inseguridad. Es un chico que suele hacer lo mismo todos los días y su ambición se limita a una copa de vino y un buen lienzo frente a él. Tiene buen gusto pero su imagen no lo refleja. Su temperamento es tranquilo pero puede sonar arrogante y egocéntrico algunas veces. Le cuesta decir las cosas con tacto y por eso prefiere ser más callado. Julián no cree en la moral de las personas porque sabe que lo que sale de sus bocas, tiende a ser contradictorio a lo que dijeron anteriormente o a lo que dirán mañana, así que procura ser transparente. Es una persona sensible en busca del amor, pero no termina de abandonar el plano terrenal sexual para encontrar ese lado más emocional y espiritual. Se encuentra en este momento encerrado en su cotidianidad y por ello banaliza sus pinturas, haciendo que su frustración lo desespere y lo prive de su propia creatividad. Julián necesita una musa para su arte.

2. Vida sexual. Si le ha traído consecuencias psicológicas:

Julián tiene una vida sexual activa pero inconstante. Puede tener encuentros una o dos veces al mes de chicas que conoce en el bar. No tiene fetiches ni obsesiones. Julián es un hombre retraído pero no tímido.

3. Actitud hacia la vida:

Julián tiene una vida muy tranquila. Vive el día a día sin preocuparse tanto por el mañana. Tiene una actitud cambiante, que a veces puede ser muy positiva o muy negativa. Generalmente no es de puntos medios. Posee la fórmula donde combina lo que le gusta hacer con su trabajo pero a veces ambos se separan y entra la frustración.

4. Ambición ¿Qué espera conseguir? Objetivo vital:

Su ambición más grande es que a la gente les gusten sus cuadros. Es inseguro y depende mucho de la aprobación de los demás. Aunque él reconozca que algo está bueno o no, su objetivo es complacer a un público, puesto que al fin y al cabo, de eso vive. Su objetivo vital es vivir feliz, tener una familia, conseguir un mejor lugar para vivir y un taller más cómodo, pero lo ve como algo a largo plazo y no está dedicado de lleno a conseguirlo, más bien posee la filosofía de que “con el tiempo eso llegará”. Él es un alma joven que aunque tiene 28 se siente como si tuviera 20 y aún le queda mucho por recorrer y no tiene la necesidad de apresurarse.

5. ¿Cuál es su mayor fobia?

La muerte.

6. ¿Por qué es así?

Porque ha tenido muchas pérdidas en su vida, y por eso no le gusta aferrarse a la gente para no salir lastimado.

V.13.2. *Natalia*

V.13.2.1. *Aspecto físico*

1. ¿Cuál es su nombre completo?

Natalia Lara.

2. Raza, sexo, edad:

Latina, femenino, 23.

3. Altura, contextura:

1,65m, contextura media-delgada.

4. Color de cabellos, ojos, piel:

Cabello castaño claro, ojos color miel, piel morena.

5. ¿Cómo es su voz?

Ligeramente aguda, a veces puede sonar chillona cuando se exalta.

6. ¿Cómo se viste habitualmente?

Utiliza faldas, vestidos, medias y uñas de diferentes colores. Camisas estampadas, ropa sobrepuesta, pañoletas, cintillos, ganchos en el cabello. Normalmente no se peina. Su ropa es muy colorida y no combina.

7. ¿Cómo camina. Tics, manías?

Camina feliz, casi bailando. Suele adelantarse a la otra persona.

8. ¿Qué lleva en sus bolsillos?

Chicle.

V.13.2.2. Aspecto social

1. Nacionalidad. ¿En qué país vive?

Nació en Bolívar pero ha vivido siempre en Caracas, Venezuela.

2. Estrato social al que pertenece:

Clase media-alta. No se preocupa tanto por el dinero. Anda en su moto.

3. ¿Tiene hermanos?

Tenía una hermana, Sandra, 3 años menor que ella, con la que compartía sus experiencias y secretos. Era su mejor amiga. Murió de cáncer cuando ella tenía 12 y su hermana 9.

4. ¿Tiene amigos?

Tiene muchos amigos. En su mayoría amigos del conservatorio donde estudió y del colegio.

5. Sociabilidad. ¿Está de acuerdo con el medio que le rodea?

Natalia es una persona que adora la ciudad y todas sus bellezas. Es una chica libre y despreocupada que ve la bondad en cada persona. Nunca ha tenido que pasar trabajo y los lugares que frecuenta son en su mayoría tranquilos y seguros. Sabe que pudiese vivir en un país mejor pero es de las que ve el vaso medio lleno y trata siempre de encontrar la belleza para no deprimirse.

6. Ocupación o profesión:

Natalia es cellista. Después de graduarse del bachillerato, siguió tomando clases en un conservatorio muy renombrado, pero lo dejaba por períodos y volvía a entrar hasta graduarse. Actualmente toca en conciertos de la sinfónica, pero como no le gusta seguir las reglas, va casi todos los días a la plaza a improvisar y tocar canciones como solista. Ella considera que así está constantemente aprendiendo y que de esa forma no tiene que estar pegada a una partitura que la desconcentra y no le permite sentir la música.

7. Educación:

Natalia es bachiller y cellista profesional.

8. Vida familiar. Padres, ¿viven? Relación con ellos:

Su madre se llama María. Oriunda de Bolívar, comenzó como costurera para una diseñadora local y poco a poco fue adquiriendo conocimiento hasta lanzar su propia marca de ropa. Con el tiempo la marca se hizo reconocida y se mudó a Caracas donde se asoció con Alejandro, su actual esposo. Así se convirtió su marca en una franquicia y hoy en día vive con Alejandro en una casa a las afueras de la ciudad. María es una mujer dulce pero estricta. Le gusta la perfección y que todo salga como debe ser. Es muy meticulosa y ordenada. Tuvo a Natalia en un viaje a Bolívar cuando fue de visita a su casa.

Alejandro es un empresario graduado en economía. Un hombre de temperamento más tranquilo y apacible. Debe viajar mucho por trabajo. Actualmente se encuentra en plena apertura de la tienda en varios países de Latinoamérica por lo que debe hacerse cargo allá mientras María supervisa las tiendas en Venezuela. Le gusta la fiesta, la buena vida y es un hombre amigable y elocuente. Natalia es más apegada a él pero no lo ve muy seguido.

María y Alejandro se llevan bien, pero con el tiempo y desde la muerte de Sandra, han dejado de ser tan cariñosos como pareja.

9. Estado civil:

Natalia es soltera. Solo ha tenido un novio serio con el que duró 4 años, pero se fue del país y decidieron terminar. Natalia ya no está enamorada de él y se han vuelto buenos amigos. Luego de él intentó salir con varios chicos pero no ha encontrado en ellos una conexión lo suficientemente fuerte porque algunos tienden a no aceptar su extraña manera de vestir y su elocuencia que a veces raya en lo infantil.

10. Religión. ¿es creyente, convencido o indiferente?

Natalia es católica de nacimiento pero es más creyente de lo espiritual. Le gustan las profecías, las leyendas e investigar sobre lo paranormal y los extraterrestres.

11. Viajes. Lugares visitados o vividos:

Ella es amante de la playa y por lo general visita playas del Caribe. También le gusta el turismo de aventura y suele subir el Ávila los fines de semana e ir a Canaima una vez al año.

12. Ideas políticas:

Natalia siempre ha sido rebelde. Apoya la libertad, la igualdad de oportunidades y ha salido varias veces a la calle en contra de la opresión de cualquier índole. Es condescendiente con causas de animales y homosexuales.

13. Pasatiempos. ¿Qué hace en su tiempo libre?

Cuando Natalia no está practicando cello, le gusta leer cómics y ver películas de ciencia ficción. Para ella, el casco es lo más cercano a algo extraterrestre en la vida real y le parece fascinante por lo que lo sobre utiliza. También se distrae analizando y buscando en Internet una explicación para eso pero no ha tenido éxito. En otros tiempos se reúne con sus amigos y van a fiestas pequeñas. A ella no le gusta “rumbear” pero sí es muy fiestera y bailarina con sus amigos de confianza.

14. Aficiones deportivas:

Natalia suele subir al Ávila pero lo hace por placer a entrar en contacto con la naturaleza, y no por querer ser *fitness* Detesta los gimnasios.

15. En qué ciudad o pueblo vive. Aspecto de la casa. N° de habitaciones. ¿cómo están amuebladas?

Natalia vivía con sus padres hasta hace ocho meses, cuando se mudó a un apartamento en una zona concurrida de la ciudad. Lo hizo por sus constantes peleas con su madre, con quien vivía prácticamente sola pues su padre viaja mucho. Además lo hizo por un acto de independencia. Su apartamento es mediano. Tiene dos habitaciones, cocina, sala, comedor y dos baños. Lo ha ido decorando poco a poco pero todavía se encuentra muy vacío. Su estilo es reflejo de su modo de vestir. Le gusta las cosas disperejas, coloridas y artículos de segunda mano restaurados. Hace de todo una fusión que termina viéndose extraño pero lindo.

16. ¿Dónde aprendió sus habilidades?

Lo que sabe de música lo aprendió en el conservatorio, además tiene habilidades en decoración y costura que heredó de su madre, pero con un estilo totalmente opuesto. A ella le gusta hacerse su propia ropa. A su madre le parece que viste ridícula.

17. ¿Tuvo modelos a los que seguir en su infancia o adolescencia?

Para Natalia, sus padres son modelos a seguir por la perseverancia y talento que han tenido para construir su franquicia, pero ella no quiere seguir en el negocio familiar. Los admira, más no quiere ser como ellos.

18. ¿Cómo se lleva con la gente?

Natalia es el tipo de persona que cae muy bien o es odiada por todos. No suele medir sus palabras y dice lo primero que piensa. Habla encima de los demás y tiende a veces a ser yoista. Sin embargo, la gente que la conoce y sabe cómo es, la adora. Es una persona muy culta y algunos la admiran por ello. Si bien es cellista, no tiene la personalidad tímida que suelen tener los músicos de conservatorio. Por esto, ella siente que no encaja en ese mundo tan disciplinado y cuadrado. En la plaza, por el contrario, siente que puede ser ella misma y por eso la frecuenta; y las personas que la escuchan no lo hacen con prejuicios ni con un metrónomo, como sí le sucede en la sinfónica.

V.13.2.3. Aspecto psicológico

1. ¿Quién es Natalia?

Natalia es una chica que por fuera es divertida, elocuente, extraña, una niña encerrada en el cuerpo de una mujer. Pero por dentro es mucho más que eso. Es una persona sensible, susceptible, artística, creativa e inteligente. Vive el día a día con una sonrisa de 12 horas, mientras que las 12 siguientes se siente sola, no querida, con altibajos en su ánimo. Es una chica que vive diariamente con el recuerdo de su hermana presente y se culpa a sí misma por no haberla podido salvar, sabiendo incluso que no podía. Es el tipo de persona que oculta y disimula muy bien lo que realmente siente para evitar que le pregunten y tener así que abrirse. Siente también un rechazo constante por su madre pero decide ignorarlo y no tenerlo todo el tiempo en

mente. A su vez, es una chica amable, olvidadiza y con ganas de ayudar a quien lo necesite. Natalia suele parecer que no se toma las cosas en serio aunque en el fondo sí lo haga.

2. Vida sexual. Si le ha traído consecuencias psicológicas:

Perdió su virginidad a los 18 con su ex novio, y luego de terminar con él no ha vuelto a llegar a un punto por encima de besos. Dentro de todo, es tímida para los acercamientos sexuales y tiende a apenarse y volverse juguetona cuando ve que la cosa va en serio.

3. Actitud hacia la vida:

Es una persona positiva. Ve siempre el vaso lleno y trata de que sus fantasmas internos no le afecten su día a día. Da un paso a la vez y evita ver lo malo de la sociedad aunque está consciente de ello. Cree que su vida va a ser larga y quiere tener una familia grande. Se siente segura y feliz con lo que hace, pero su propia actitud cambiante le hace cansarse rápido de las personas y variar sus aficiones.

4. Ambición ¿Qué espera conseguir? Objetivo vital:

Natalia es una chica medianamente independiente que aunque vive sola, sigue dependiendo económicamente de sus padres. No es ambiciosa y es algo que entiende de su familia pero no comparte. No le gusta el materialismo y trata de poner siempre su toque personal en cada cosa que hace, bien sea de su vestimenta, o de cualquier artículo que adquiere. Le gusta crear y piensa que en un futuro quizás pueda desempeñar alguno de sus otros talentos (decorar ambientes y diseñar ropa). Considera incluso el trabajo de Dirección de Arte en el cine. Tiene como metas explotar al máximo su pasión, que es el cello. Quiere casarse pero no lo ve a corto plazo. Si bien piensa en hacer diferentes cosas, es inconsistente y no ha comenzado a desempeñarlas de manera profesional.

5. ¿Cuál es su mayor fobia?

Olvidar.

6. ¿Por qué es así?

Porque toda su vida sus superiores (padres y maestros) han querido que ella haga las cosas de la manera en que ellos prefieren. Natalia eligió una carrera que es muy estricta y que culminó con la presión constante de su madre. Ahora que ya no tiene esa preocupación, se siente libre de ser quien es y de hacer las cosas cuando ella quiere, aunque siga practicando y manteniendo su carrera vigente.

V.14. Presupuesto

V.14.1. Pre - Producción

Etapa	Costo
Guion	50.000
Gira de locaciones	20.000
Movilización	30.000
Talento Principal	180.00
Extras	10.000
Sub-Total 1	Bs. 290.000

Honorarios Profesionales

Etapa	Costo
Productor general	200.000
Director	400.00
Asistente de dirección	420.00
Director de fotografía	320.000
Personal técnico	1.000.000
Seguridad	40.000
Maquillaje y estilismo	140.000
Director de postproducción	300.000
Sonidista	100.000
Sub-Total 2 (4 días de pauta)	Bs. 8.400.000

Equipos técnicos

Etapa	Costo
CAMARA RED EPIC CON ACCES. INCLUYE: TRIPODES, CABEZAL, PARASOL, FOLLOW FOCUS, TARJETAS DE MEMORIAS, BATERIAS, MONITOR DE 17"	2.665.000,00
(2) BATERIA TIPO BLOCK DE 24 VOLTS.	127.920,00
FUENTE DE PODER 24 VOLTS	63.960,00
(2) TARJETA 32 GB	127.920,00
SHOULDER MOUNT	63.960,00
MEDIA MANAGEMENT: AJA KI-PRO CON MONITOR	319.812,00
COMPUTADORA MAC BOOK PRO 17" PARA MEDIA MANAGER	127.924,00
SET DE LENTES ZEISS ULTRA PRIME T 1,9: 16,24,32,50,85,135 MM 287.833,00 1.151.332,00	1.151.332,00
LEN0250 4,00 LENTE VAROTAL 25-250 COOKE	431.744,00
FILTROS TIFFEN 4X4: ND.03,06, POLARIZER	51.244,00
LUZ KINOFLO 2X4 TUBOS FLUORESCENTE	95.944,00
KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	76.752,00
KIT TIPO 150W FRESNEL	76.752,00
ARRI 1200W FRESNEL	255.852,00
BUTTERFLY 2X2, C/MARCO. SEDA, NET	51.168,00

ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	134.856,00
DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	77.056,00
(8) APPLE BOX (PETANINA)	31.048,00
DOLLY DANA CON ACCS	107.812,00
GENERADOR PORTATIL (PLANTA) 3 KW MARCA HONDA	127.924,00
CAMIONETA TIPO VANS CON SU CHOFER (ALQ)	330.624,00
Sub-Total 3 (4 días de pauta)	Bs. 4.656.765,75

V.14.2. Producción

Etapa	Costo
Alquiler de localizaciones	Cotizar después
Permisología	Cotizar después
Alquiler de Carros	Cotizar después
Escenografía	Cotizar después
Alquiler de utilería y vestuario	Cotizar después
Gastos de producción	100.000
Comidas y atención en el set	900.000
Traslados en el área metropolitana	65.000
Caja chica	50.000
Sub-Total 4 (4 días de pauta)	Bs. 1.115.000

V.14.4. Postproducción

Etapa	Costo
Edición off line	50.000
Ilustración electrónica	500.000
Post producción on line	80.000
Sub-Total 5	Bs. 630.000

TOTAL A PAGAR	Bs. 15.091.765,75
----------------------	--------------------------

V.15. *Análisis de costos*

En relación a la etapa de preproducción se destinaron los recursos económicos principalmente a la movilización del equipo para las reuniones y giras de localizaciones. Asimismo se aseguró el pago de los talentos principales con el fin de garantizar la estabilidad del proyecto a nivel actoral. Por otro lado, el guion es escrito por Laura Portela, integrante del equipo de Tesis, por lo que se disminuye el gasto en ese renglón del presupuesto.

Para la etapa de producción, los recursos económicos fueron dirigidos al pago de los honorarios profesionales del gaffer, sonidista, técnico de máquina y al personal de seguridad. El resto de los cargos fueron divididos entre los tesistas y un equipo profesional en áreas como dirección de fotografía, dirección de arte, post producción, maquillaje, vestuario, cámara, etc., quienes se abstuvieron de cobrar sus honorarios profesionales para el proyecto por tratarse de una producción académica de bajo presupuesto.

De igual forma, en materia de permisología y alquiler de localizaciones, los lugares propuestos no conllevaron gastos debido a que se trataba de casas prestadas por allegados y lugares públicos, los cuales se manejaron netamente por permisos.

Con relación a los equipos técnicos, se estimaron recursos económicos para el alquiler de maletas de luces, trípodes, dolly, elementos de escenografía, planta eléctrica, gripería, catering y gastos de producción en general, así como también el alquiler de algunas prendas de vestir para el vestuario.

La etapa de post-producción, a su vez, también carece de egresos, ya que el equipo cuenta con los conocimientos necesarios para la edición y montaje, colorización, musicalización, mezcla de audio y exportación del producto audiovisual final.

V.15.1. Pre - Producción

Etapa	Costo
Guion	0
Gira de localizaciones	5.000
Movilización	0
Talento Principal	15.000
Extras	0
Sub-Total 1	Bs. 20.000

V.15.2. Producción

Honorarios Profesionales

Etapa	Costo
Productor general	0
Director	0
Asistente de dirección	0
Director de fotografía	0
Personal técnico	100.000
Seguridad	24.000
Maquillaje y estilismo	0
Director de postproducción	0
Sonidista	120.000
Sub-Total 2	Bs: 184.000

Equipos técnicos

Etapa	Costo
CAMARA RED EPIC CON ACCES. INCLUYE: TRIPODES, CABEZAL, PARASOL, FOLLOW FOCUS, TARJETAS DE MEMORIAS, BATERIAS, MONITOR DE 17"	2.665.000,00
(2) BATERIA TIPO BLOCK DE 24 VOLTS.	127.920,00
FUENTE DE PODER 24 VOLTS	63.960,00
(2) TARJETA 32 GB	127.920,00
SHOULDER MOUNT	63.960,00
MEDIA MANAGEMENT: AJA KI-PRO CON MONITOR	319.812,00
COMPUTADORA MAC BOOK PRO 17" PARA MEDIA MANAGER	127.924,00
SET DE LENTES ZEISS ULTRA PRIME T 1,9: 16,24,32,50,85,135 MM 287.833,00 1.151.332,00	1.151.332,00
LEN0250 4,00 LENTE VAROTAL 25-250 COOKE	0
FILTROS TIFFEN 4X4: ND.03,06, POLARIZER	51.244,00
LUZ KINOFLO 2X4 TUBOS FLUORESCENTE	0
KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	19.188.00
KIT TIPO 150W FRESNEL	0
ARRI 1200W FRESNEL	0
BUTTERFLY 2X2, C/MARCO. SEDA, NET	0

ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	134.856,00
DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	77.056,00
(8) APPLE BOX (PETANINA)	31.048,00
DOLLY DANA CON ACCS	107.812,00
GENERADOR PORTATIL (PLANTA) 3 KW MARCA HONDA	31.198,00
CAMIONETA TIPO VANS CON SU CHOFER (ALQ)	0
Alquiler de equipos por cuatro días	5.101.013
Descuento 36%	1.836.364,68
Sub total Alquiler de equipos	3.264.648,32
Sub total Alquiler de equipos IVA	391.757,80
Sub-Total 3 (4 días de pauta)	Bs. 3.656.406,12

Producción

Etapa	Costo
Alquiler de locaciones	0
Permisología	0
Alquiler de Carros	0
Escenografía	0
Alquiler de utilería y vestuario	16.000
Gastos de producción	20.000
Comidas y atención en el set	50.000
Traslados en el área metropolitana	5.000

Caja chica	50.000
Sub-Total 4	Bs. 141.000

V.15.3. Postproducción

Etapa	Costo
Edición off line	0
Ilustración electrónica	0
Post producción On line	0
Sub-Total 5	Bs. 0

TOTAL PAGADO	Bs. 4.001.406,12
---------------------	-------------------------

V.16. Plan de rodaje

V.16.1. Plan de rodaje día 1

"JUSTO A TIEMPO" PLAN DE RODAJE: DÍA 1								
HOR A	ES C	INT/E XT	DÍA/ NOC HE	PLAN O	ESCALA	MOVIMIEN TO	DESCRIPCI ÓN	PERSONA JES
4:00 am	HORA DE LLAMADO EN: Cinemateriales							
4:00 am a 5:00 am	Cargar equipos técnicos en Cinemateriales							
5:00 am a 6:30 am	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: LA GUAIRA - PLAYA 1								
6:30 am a 8:00 am	Descarga equipos técnicos - Montaje de cámara y lentes - Maquillaje y vestuario de actores							
8:00 am a 12:00 pm	8	EXT	DÍA	8.1	PG	Travelling Side	Julián cae sentado en el suelo de una casa abandonada. Se levanta rápido. Habla con Natalia y ella sale de cuadro seguida por él.	Julián
				8.3	PML	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.1.	Julián
				8.4	PML	Travelling in/out	*Misma acción que plano 8.1	Julián
				8.2	PA	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.1	Julián
				8.5	PMC	Cámara en	*Misma	Natalia

					mano	acción que plano 8.1	
			8.6	PM	Cámara en mano	*Misma acción que plano 8.1	Natalia
			8.7	PPP	Cámara fija	Natalia y Julián caminan hacia otra parte de la casa, vista desde el hueco de una pared.	Julián - Natalia
			8.8	PE (de espaldas)	Travelling in/out	Julián y Natalia se acercan a la orilla de la casa. Natalia se sienta. Julián se sienta después. Luego, Natalia le toca la nariz a Julián y ambos se levantan, Julián la toma de la mano y salen del cuadro.	Julián - Natalia
			8.9	PM (de espaldas)	Travelling in/out	*Misma acción que plano 8.8	Julián - Natalia
			8.10	PG (lateral)	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.8	Julián - Natalia
			8.11	PA (lateral)	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.8	Julián - Natalia
			8.12	PE Frontal (contrapicado)	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.8	Julián - Natalia

				8.13	PM Frontal (contrapicado)	Travelling in/out	*Misma acción que plano 8.8	Julián - Natalia
				8.14	PP (overshoulder)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 8.8	Julián
				8.15	PP (overshoulder)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 8.8	Natalia
				8.16	PG (cenital)	Travelling Side	Julián lleva a Natalia a una pared y se detienen. Julián le muestra un dibujo desgastado, conversan y al final Natalia lo jala del brazo.	Julián - Natalia
				8.17	PA (lateral)	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.16	Julián - Natalia
				8.18	PA (lateral)	Travelling Side	*Misma acción que plano 8.16	Julián
				8.19	PP (overshoulder)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 8.16	Julián
				8.20	PP (overshoulder)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 8.16	Natalia
				8.21	PD	Cámara en mano	Detalle del dibujo y de Julián tocándolo.	Natalia
12:00 pm a 1:00 pm	CORTE DE COMIDA: ALMUERZO							
1:00 pm a 1:30 pm	Recoger equipos técnicos							

1:30 pm a 1:50 pm	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: LA GUAIRA - PLAYA 2								
1:50 pm a 2:20 pm	Descarga equipos técnicos - Montaje de cámara y lentes							
2:20 pm a 6:00 pm	9	EXT	DÍA	9.1	PG	Travelling Side	Natalia aparece junto a Julián en una playa. Ella corre hacia el agua quitándose la camisa y entra al mar. Julián la sigue.	Natalia
				9.2	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 9.1	Natalia
				9.3	PM (overshoul der)	Travelling in/out	*Misma acción que plano 9.1	Julián
				9.4	PE	Paneo	Julián y Natalia juegan en la playa.	Julián - Natalia
				9.5	PM	Paneo	*Misma acción que plano 9.4.	Julián - Natalia
				9.6	PE	Cámara en mano	Julián y Natalia juegan en la orilla con las rocas.	Julián - Natalia
				9.7	PM	Cámara en mano	*Misma acción que plano 9.6	Julián - Natalia
				9.8	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 9.6	Julián - Natalia
				9.9	GPG	Travelling Side	Aparece un banquito.	Julián - Natalia

							Julián lo observa paralizado hasta que una ola los revuelca.	
				9.10	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 9.9	Julián - Natalia
				9.11	PM (Two Shot)	Travelling Side	*Misma acción que plano 9.9	Julián - Natalia
				9.12	PP	Travelling in/out	*Misma acción que plano 9.9	Natalia
				9.13	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 9.9	Julián
6:00 pm a 7:30 pm	Recoger equipos técnicos							
7:30 pm a 9:00 pm	TRASLADO							
FIN DEL DÍA 1								

V.16.2. Plan de rodaje día 2

"JUSTO A TIEMPO" PLAN DE RODAJE: DÍA 2								
HOR A	ES C	INT/E XT	DÍA/NOC HE	PLAN O	ESCA LA	MOVIMIEN TO	DESCRIPCI ÓN	PERSONA JES
6:00 am	HORA DE LLAMADO EN: Cinemateriales							
6:00 am a 7:00 am	Cargar equipos técnicos en Cinemateriales							
7:00 am a 7:30 am	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: PLAZA DON BOSCO - ALTAMIRA								
7:30 am a 8:30 am	Descargar equipos técnicos - Montaje de cámara y lentes - Maquillaje y vestuario de actores							
8:00 am a 12:00 pm	2	EXT	DÍA	2.1	PG	Travelling Side	Julián llega a una plaza, coloca el banquito en el suelo, los cuadros a los lados y se sienta a esperar. Pasan varias personas al frente y Shen se detiene y levanta un cuadro. Shen deja el cuadro en el suelo y se va. Julián se queda sentado un rato, toma sus cosas y se va.	Julián - Shen
				2.2	PE	Travelling Side	*Misma acción que	Julián - Shen

						plano 2.1		
				2.3	PM (frontal)	Paneo	*Misma acción que plano 2.1	Julián - Shen
				2.4	PML (lateral)	Paneo	*Misma acción que plano 2.1	Julián
				2.5	PP (Lateral)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 2.1	Julián
				2.6	PM	Paneo	Shen ve a lo lejos a Julián. Se detiene. Levanta el cuadro y lo mira con desgano.	Shen
				2.7	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 2.6	Shen
12	EXT	DÍA		12.1	PG	Travelling Side	Julián se encuentra sentado en el mismo lugar de la plaza con 4 cuadros alrededor. Varias personas se van acercando y le compran algunos.	Julián - Shen
				12.2	PM	Travelling Side	*Misma acción que plano 12.1.	Julián - Shen
				12.3	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 12.1.	Julián - Shen
				12.4	PD	Cámara en mano	Detalle de Julián contando el dinero.	Julián
				12.5	PD	Cámara en mano	Detalle de los cuadros que vende.	Julián

				12.6	PD	Cámara en mano	Detalle de la pulsera.	Julián
				12.7	PPP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 12.1.	Julián
				12.8	PM	Travelling Side	*Misma acción que plano 12.1.	Clientes
				12.9	PP	Paneo	*Misma acción que plano 12.1.	Julián
				12.10	PG	Paneo	Shen se acerca y toma el cuadro de la playa. Le sonríe y conversan. Shen levanta el cuadro del retrato. Lo vuelve a dejar en su sitio. Julián le regala el cuadro de la playa, Shen hace una reverencia y se marcha. Julián se queda pensativo y luego se va por el lado contrario.	Julián - Shen
				12.11	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 12.10.	Julián - Shen
				12.12	PM	Cámara en mano	*Misma acción que plano 12.10.	Julián - Shen
				12.13	PM	Cámara en mano	*Misma acción que plano 12.10.	Shen
				12.14	PP	Cámara en mano	*Misma acción que	Julián

							plano 12.10.	
				12.15	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 12.10.	Shen
12:00 pm a 1:00 pm	CORTE DE COMIDA: ALMUERZO							
1:10 pm a 1:20 pm	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: CASCO CENTRAL DE PLAZA DON BOSCO - ALTAMIRA								
1:20 pm a 1:35 pm	Montaje de cámara y lentes							
1:35 pm a 3:30 pm	13	EXT	DÍA	13.1	PE	Travelling Side	Julián ve a las personas reunidas. Se acerca a ellas. Las aparta un poco y descubre que hay una chica terminando de tocar Cello. Julián mira el cuadro, ella mira la pulsera y ambos se quedan paralizados viendo el uno al otro.	Julián
				13.2	PM	Cámara en mano	*Misma acción que plano 13.1	Julián
				13.3	PM	Cámara en mano	*Misma acción que plano 13.1	Natalia
				13.4	PD	Cámara en mano	Detalle de Natalia	Natalia

							tocando el cello.	
				13.5	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 13.1.	Julián
				13.6	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 13.1.	Natalia
				13.7	PD	Cámara en mano	Detalle del retrato.	
				13.8	PD	Cámara en mano	Detalle de la pulsera.	
3:30 pm a 4:30 pm	Recoger equipos técnicos							
FIN DEL DÍA 2								

V.16.3. Plan de rodaje día 3

"JUSTO A TIEMPO" PLAN DE RODAJE: DÍA 3								
HOR A	ES C	INT/ EXT	DÍA/ NOCHE	PLANO	ESCA LA	MOVIMIE NTO	DESCRIPCIÓN	PERSONA JES
7:00 am	HORA DE LLAMADO EN: Cinemateriales							
7:00 am a 8:00 am	Cargar equipos técnicos en Cinemateriales							
8:00 am a 8:30 am	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: AZOTEA - EL CAFETAL								
8:30 am a 9:30 am	Descargar equipos técnicos - Montaje de cámara y lentes - Maquillaje y vestuario de actores							
9:30 am a 1:00 pm	10	EXT	DÍA	10.1	PG (de espald a)	Travelling in/out	Julián y Natalia aparecen en una azotea. Natalia se emociona y camina hacia el frente. Julián se queda en el sitio. Natalia juega en el borde y Julián explota de ira y le grita, lo que hace que Natalia se baje y se siente indignada en el murito de la azotea.	Julián - Natalia
				10.2	PE (de espald a)	Travelling in/out.	*Misma acción que plano 10.1	Julián - Natalia
				10.3	PML	Paneo	*Misma acción que plano 10.1	Natalia
				10.4	PML	Paneo	*Misma acción que plano 10.1	Julián
				10.5	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 10.1	Natalia

			10.6	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 10.1	Julián
			10.7	PD in/out.	Travelling in/out.	Detalle del banquito solo y con Natalia sobre él.	Natalia
			10.8	PG (de espald a)	Travelling Side	Julián se sienta en el murito junto a Natalia y conversan. Julián le da su pulsera a Natalia y repentinamente una alarma comienza a sonar y ambos se van distorsionando hasta al final darse un beso y desaparecer.	Julián - Natalia
			10.9	PE (de espald a)	Travelling Side	*Misma acción que plano 10.8	Julián - Natalia
			10.10	PM (de espald a)	Travelling Side	*Misma acción que plano 10.8	Julián - Natalia
			10.11	PG (frontal) Contra picado.	Travelling Side	*Misma acción que plano 10.8	Julián
			10.12	PM (frontal) Contra picado.	Travelling Side	*Misma acción que plano 10.8	Julián
			10.13	PP (overs houlder)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 10.8	Julián
			10.14	PP (overs houlder)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 10.8	Natalia
			10.15	PD	Cámara en mano	Detalle de Julián colocándole la	Julián - Natalia

							pulsera a Natalia.	
1:10 pm a 2:00 pm	Recoger equipos técnicos							
FIN DEL DÍA 3								

V.16.4. Plan de rodaje día 4

"JUSTO A TIEMPO" PLAN DE RODAJE: DÍA 4								
HOR A	ES C	INT/ EXT	DÍA/ NOC HE	PLA NO	ESCA LA	MOVIMI ENTO	DESCRIPCIÓN	PERSON AJES
6:00 am	HORA DE LLAMADO EN: Cinemateriales							
6:00 am a 7:00 am	Cargar equipos técnicos en Cinemateriales							
7:00 am a 7:30 am	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: JARDÍN BOTÁNICO DE CARACAS								
7:30 am a 9:00 am	Descargar equipos técnicos - Montaje de cámara y lentes - Maquillaje y vestuario de actores							
9:00 am a 1:00 pm	7	EXT	DÍA	7.1	PG	Travelling Side	Julián termina de dar el giro y aparece en un bosque colorido. Comienza a caminar hasta que descubre a Natalia. Le responde el saludo.	Julián
				7.2	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 7.1	Julián
				7.3	PM	Travelling in/out	*Misma acción que plano 7.1	Julián
				7.4	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.1	Julián
				7.5	PG	Travelling Side	Natalia desconcertada camina por el bosque. Se encuentra a Julián y lo	Natalia

					saluda de lejos. Cuando le responde, Natalia corre hacia él.			
				7.6	PM	Paneo	*Misma acción que plano 7.5.	Natalia
				7.7	PG	Travelling Side	Natalia corre hacia Julián. Conversan y se sientan en una rama.	Julián - Natalia
				7.8	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 7.7	Julián - Natalia
				7.9	PP (overshoulder Julián)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.7	Julián - Natalia
				7.10	PP (overshoulder Natalia)	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.7	Julián - Natalia
				7.11	PG	Travelling Side	Natalia se sienta en una rama. Julián se agacha a su lado y conversan. Luego, Natalia se levanta y Julián la detiene con el brazo, continúan conversando hasta que Natalia empuja a Julián.	Julián - Natalia
				7.12	PA	Travelling Side	*Misma acción que plano 7.11	Julián - Natalia
				7.13	PM	Travelling in/out	Natalia se sienta en una rama y conversa con Julián. Repentinamente se levanta y Julián la detiene con la mano.	Julián - Natalia
				7.14	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.13	Julián
				7.15	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.13	Natalia
				7.16	PMC (Two shot)	Cámara en mano	Natalia se levanta de la rama y Julián la detiene con la mano. Conversan hasta que Natalia empuja a Julián.	Julián - Natalia
				7.17	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.16	Julián
				7.18	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 7.16	Natalia

1:00 pm a 2:00 pm	CORTE DE COMIDA: ALMUERZO							
2:00 pm a 2:10 pm	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: AUDITORIO DEL JARDÍN BOTÁNICO DE CARACAS								
2:10 pm a 2:30 pm	Montaje de cámara y luces - Maquillaje y vestuario de actores							
2:30 pm a 4:00 pm	6	INT	NOCH E	6.1	PG	Cámara fija	Se enciende una luz cenital y Julián habla con Eva hasta que él se voltea para intentar salir.	Julián
				6.2	PE	Cámara fija	*Misma acción que plano 6.1	Julián
				6.3	PML	Cámara fija	*Misma acción que plano 6.1	Julián
				6.4	PMC	Cámara fija	*Misma acción que plano 6.1	Julián
4:00 pm a 4:30 pm	ESCENA EXTRA PARA CRÉDITOS			EEP C.1	PP	Cámara en mano	Shen detalla y examina fijamente un Hilo Rojo.	Shen
				EEP C.2	PPP	Cámara en mano	*Misma acción que plano EEPC.1	Shen
				EEP C.2	PD	Cámara en mano	*Misma acción que plano EEPC.1	Shen
4:30 pm a 5:00 pm	Recoger equipos técnicos							
5:00 pm a 5:15 pm	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: MURALES DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA								
5:15 pm a 5:40 pm	1	EXT	DÍA	1.1	PG	Travelling Side	Julián camina frente a un mural colorido.	Julián
				1.2	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 1.1	Julián
				1.3	PG	Travelling Side	*Misma acción que plano 1.1	Julián
				1.4	PE	Travelling	*Misma acción que plano	Julián

						Side	1.1	
				1.5	PA	Travelling Side	*Misma acción que plano 1.1	Julián
				1.6	PA	Travelling Side	*Misma acción que plano 1.1	Julián
				1.7	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 1.1	Julián
				1.8	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 1.1	Julián
				1.9	GPG	Travelling Side	Julián camina por un espacio grande y solo.	Julián
				1.10	PG	Travelling Side	Julián baja unas escaleras.	Julián
5:40 pm a 5:45 pm	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: CEMENTERIO DE COMPUTADORAS DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA								
5:45 pm a 6:00 pm	Montaje de cámara y lentes							
6:00 pm a 7:00 pm	4	EXT	DÍA	4.1	PG	Travelling in/out	Julián camina por un callejón hasta llegar a una papelería. Lanza los cuadros a la papelería. Descubre una caja y saca un cartelito y un casco de ella. Los observa y los vuelve a dejar adentro. Sigue caminando y se detiene de repente.	Julián
				4.2	PA	Travelling in/out	*Misma acción que plano 4.1	Julián
				4.3	PMC	Cámara en mano	Julián saca el cartelito, le sopla el polvo y saca luego el casco. Los observa y los vuelve a dejar en la caja.	Julián
				4.4	PE	Travelling Side	*Misma acción que plano 4.1	Julián
				4.5	PD	Cámara en mano	Detalle del cartelito y el casco. Julián los saca y los observa.	Julián
7:00 pm a 7:30	Recoger equipos técnicos							

pm								
7:30 pm a 8:20 pm	TRASLADO							
LOCALIZACIÓN: TERRAZA EN EL CAFETAL								
8:20 pm a 9:20 pm	CORTE DE COMIDA: CENA							
9:20 pm a 12:00 am	5	INT	NOCH E	5.1	PE	Travelling Side	Julián entra con la caja. La deja en una mesa, toma una botella de vino y se sienta frente al lienzo. Pinta por un rato hasta que frustrado lanza un pincel contra el lienzo. Se enciende una luz azul proveniente de la caja y Julián se levanta para acercarse a ella.	Julián
				5.2	PML	Travelling Side	*Misma acción que plano 5.1	Julián
				5.3	PM	Travelling in/out	*Misma acción que plano 5.1	Julián
				5.4	PML	Travelling Side	Julián se acerca a una mesa donde coloca el casco y toma la botella de vino para dirigirse al caballete.	Julián
				5.5	PM	Travelling Side	*Misma acción que plano 5.4	Julián
				5.6	PP	Cámara en mano	Julián sentado frente al caballete pinta frustrado hasta ver la luz. Luego se levanta.	Julián
				5.7	PD	Cámara en mano	Detalle de la paleta de pintura y de Julián pintando sobre el lienzo.	Julián
				5.8	PML	Travelling Side	La luz se enciende. Julián se acerca a la caja y toma el casco. Se lo coloca y le da golpes.	Julián
				5.9	PML	Travelling Side	*Misma acción que plano 5.8	Julián
				5.10	PD	Cámara en	*Misma acción que plano	Julián

						mano	5.8	
				5.11	PM Contrap icado	Cámara en mano	Julián se agacha para sacar el casco de la caja.	Julián
12:00 am a 3:00 am	11	INT	NOCH E	11.1	PP	Cámara en mano	Julián se quita el casco rápidamente y se dirige al caballete.	Julián
				11.2	PE	Travelling Side	Julián se sienta frente al caballete y comienza a pintar desesperado hasta crear un cuadro. Finalmente se levanta emocionado.	Julián
				11.3	PML	Travelling Side	*Misma acción que plano 11.2	Julián
				11.4	PM	Travelling in/out	*Misma acción que plano 11.2	Julián
				11.5	PP	Cámara en mano	*Misma acción que plano 11.2	Julián
				11.6	PD	Cámara en mano	Detalle de la paleta de pintura y de Julián pintando sobre el lienzo.	Julián
				3:00 am a 3:40 am	Recoger equipos técnicos			
FIN DEL DÍA 4								

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La ciencia ficción es un género cinematográfico muy rico. Plantea siempre la premisa de lo que pudiera pasar, de cómo lo imposible se vuelve real y cómo la tecnología se acerca cada vez más a ese mañana “futurista” que todos anhelan. Sin embargo, cuando se habla de ciencia ficción se suele pensar que son necesarios grandes efectos especiales y recursos económicos inalcanzables para contar una historia, pero en realidad es un género tan amplio y diverso que no existen limitaciones a la hora de crear.

“Justo a tiempo” presenta una propuesta en la que el paradigma de la ciencia ficción baja a un plano más naturalista, donde la mente se vuelve protagonista de los sueños de un personaje frustrado que solo por medio del amor logra conseguirse nuevamente dentro de su propio mundo.

Es entonces cuando la leyenda del Hilo Rojo toma su lugar en la historia, convirtiéndose esta en la línea guía de un romance que surge de lo imposible, haciéndolo posible.

En Venezuela, sin embargo, el género de ciencia ficción apenas se ha explorado en algunos proyectos cinematográficos, y lo cierto es que si bien presentan un cine diferente para el público venezolano, no se convierten jamás en audiovisuales memorables. Es por ello, que este trabajo de grado nace, con la intención de elevar las ambiciones y eliminar las limitaciones y prejuicios que giran alrededor de la ciencia ficción venezolana.

“Justo a tiempo” es un claro ejemplo de que sí es posible realizar un cortometraje de ciencia ficción sin necesidad de un gran presupuesto ni una gran producción, demostrando que los límites solo se encuentran en la mente, y que con disposición y creatividad se pueden conseguir los elementos correctos que permitan plasmar las ideas en la realidad.

De esta forma, la leyenda del Hilo Rojo, ligada al género de la ciencia ficción, sirvió como base para desarrollar un terreno de empatía en donde el espectador tiene la posibilidad de ahondar dentro de uno de los valores más intrínsecos de su ser: el amor.

Y fue con amor que se realizó este proyecto. Desde que el cortometraje comenzaba a gestarse, se asumió que sería un gran reto por los costos de producción que acarrea el guion; sin embargo, y sin dejar de lado su dificultad, esto no significó una barrera insuperable. Además, trabajar de la mano con personas talentosas y experimentadas en el mundo audiovisual, hizo del proyecto una experiencia grata y repleta de aprendizaje.

Independientemente del género que se aborde, es indispensable que en Venezuela se mantenga vivo el interés por crear nuevo cine, con mayor diversidad y sin temor a salir del esquema, evitando los prejuicios.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas:

Barceló García, M. (2005). Ciencia y ciencia ficción. *Revista Digital Universitaria UNAM*, 1-10.

Detzler, R. (1998). *Renacer del alma. 1era Edición*. Caracas, Venezuela: Ediciones Ucrania.

Keith, M. (2006). *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*. Londres, UK: Praeger.

Martínez, V. (2004). El hilo rojo. *Boletín de Pediatría. Sociedad de pediatría de Asturias, Cantabria, Castilla y León.*, 129-130.

Molero, M., Corredor, D., & Bel-Enguix, G. (2012). Nuevos códigos del cine de ciencia ficción en la hipermodernidad: El mesianismo tecnológico y la virtualidad múltiple. *Comunicación y Riesgo III Congreso Internacional Asociación Española de Investigación de la Comunicación*. Tarragona, España: Universitat Rovira i Virgili.

Pérez, C. (2004). La filosofía en Matrix. Una propuesta educativa . *Filosofía para Niños*, 117-126.

Weiss, B. (2011). *Lazos de Amor*. Barcelona, España: Ediciones B.

Fuentes electrónicas:

Anónimo. (25 de Julio de 2011). *Historia del cortometraje: Cuando el cortometraje era la norma*. Recuperado el 13 de Noviembre de 2015, de sitio web de Cinemovida Entertainment Inc.:

http://www.cinemovida.net/historia_del_cine_en_puerto_rico/historia_del_cortometraje

Anónimo. (2014). *La leyenda el hilo rojo del destino*. Recuperado el 12 de Diciembre de 2015, de <http://mundonuevolector.blogspot.com/2014/06/la-leyenda-del-hilo-rojo-del-destino.html>

Anónimo. (18 de Enero de 2015). *Características de un cortometraje*. Recuperado el 27 de Noviembre de 2015, de <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/CARACTERISTICAS-DE-UN-CORTOMETRAJE/2283791.html>

Anónimo. (2015). *La leyenda del hilo rojo*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2015, de <http://mejorconsalud.com/la-leyenda-del-hilo-rojo/>

Correa, J. (14 de Noviembre de 2011). *Cine colombiano: Historias del cortometraje*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2015, de sitio web de geografiavirtual.com 2011: <http://geografiavirtual.com/2011/11/cortometraje-colombia/>

Correa, J. (2015). *El corto colombiano*. Recuperado el 27 de Noviembre de 2015, de <http://www.ochoymedio.info/article/3/El-corto-colombiano/>

Correia, M. (17 de Julio de 2015). *La leyenda del hilo rojo: ¿existen las almas gemelas?* Recuperado el 15 de Diciembre de 2015, de http://www.clarin.com/buena-vida/serzen/leyenda-hilo-rojo-predestinados_0_1394260781.html

Costa, J., & Gubern, R. (4 de Octubre de 2012). *Formato Cine Ciencia y Vida Artificial*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2015, de http://www.artcontexto.com/es/plus/formato_cine_ciencia_y_vida_artificial.html

Luna, R. (17 de Febrero de 2009). *¿Como hacer un cortometraje?... (Tipos de cortometrajes)*. Recuperado el 26 de Noviembre de 2015, de <http://elojodelarquero.blogspot.com/2009/02/como-hacer-un-cortometraje-tipos-de.html>

Odremán, J. (12 de Noviembre de 2009). *Cine-Foro: EFPEUM PRIMERA Película de Ciencia Ficción de Venezuela*. Recuperado el 12 de Febrero de 2016, de <http://mauricioodreman.blogspot.com/2009/11/cine-foro-efpeum-primera-pelicula-de.html>

Ortiz, L. (06 de Noviembre de 2015). *La leyenda del hilo rojo de Japón*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2015, de: <http://www.faena.com/aleph/es/articulos/la-leyenda-del-hilo-rojo-de-japon/>

Polo, R. (2015 de Mayo de 2015). *Historia de los cortometrajes* . Recuperado el 22 de Noviembre de 2015, de: <http://www.apapachogallery.com/historia-de-los-cortometrajes/>

Russi, A. (5 de Noviembre de 2013). *ÉTICA Y ESTÉTICA DEL CORTOMETRAJE CONTEMPORÁNEO COLOMBIANO. Cortometraje: en busca de definición*. Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de <http://catedracinemateca.blogspot.com/2013/11/0-0-1-1247-6860-personal-57-16-8091-14.html>

Salazar, A. (1 de Abril de 2008). *¿QUÉ ES UN CORTOMETRAJE?* Recuperado el 1 de Diciembre de 2015, de <http://claquetapuklla.blogspot.com/2008/04/qu-es-un-cortometraje.html>

Tesis y trabajos Académicos:

Dominguez, J., & Tótaró, E. (2007). "Anabel" cortometraje basado en la estética y temática del film noir. Trabajo de Grado de Licenciatura. Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.

Novell, N. (2008). Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas. Tesis doctoral. Barcelona, España: Universitat Autònoma Barcelona.

Material audiovisual:

Guenette, R. (1977). The making of Star Wars: as told by C-3PO an R2-D2. Estados Unidos: Cadena ABC .

HYPERLINK "<https://informe21.com/actualidad/%C2%BFsabes-de-que-va-la-leyenda-del-hilo-rojo-del-destino>" \h

McClane, B. (s.f.). Time Machine: Fantastic Voyage - The Evolution of Science Fiction. Estados Unidos: Atlas Media.